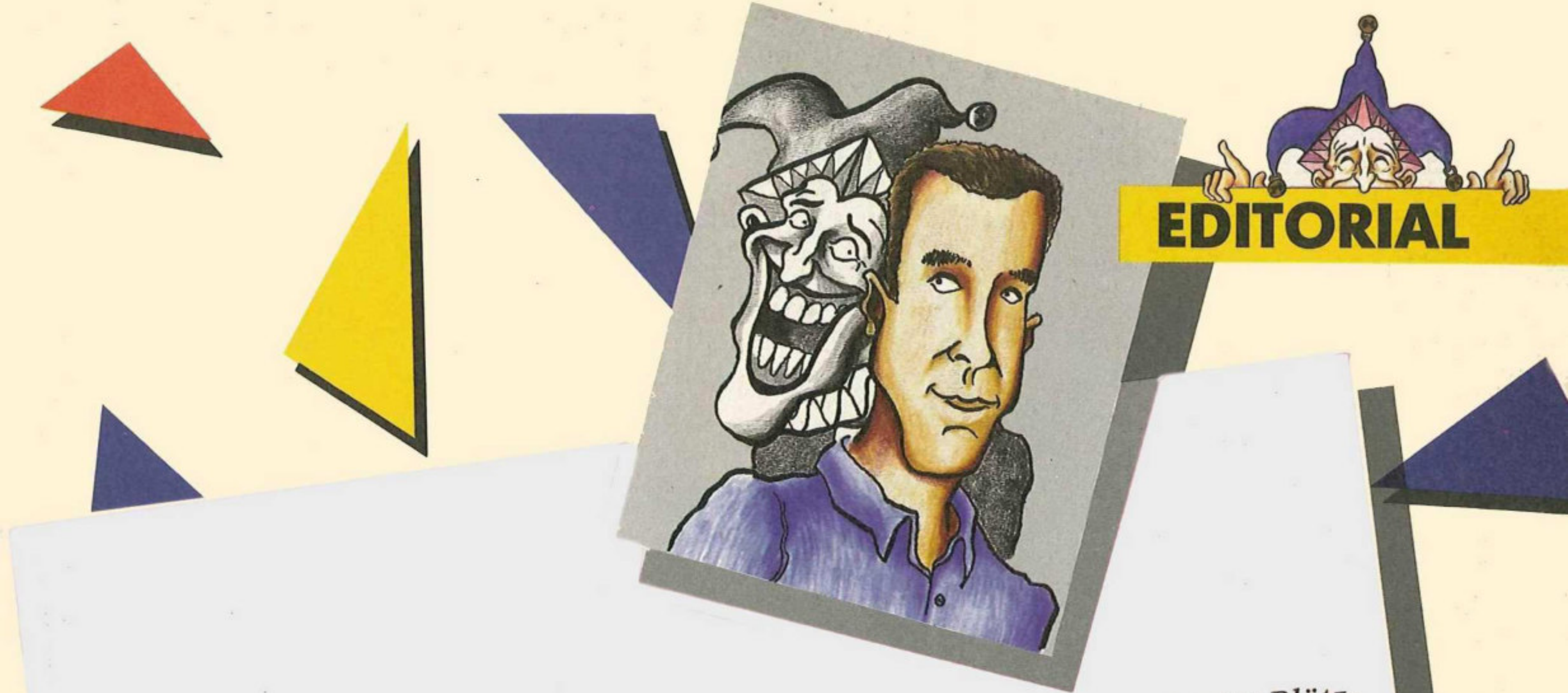


DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.– Nr. 12 Dezember '89
AMIGA JOKER
12/89
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
NEU
MÄCHTIG VIELE BRANDHEISSE AMIGA-GAMES!
SPACE ACE
NORTH & SOUTH
Stormlord
INDY III - ADVENTURE
ROLLERCOASTER RUMBLER
u.v.a.
KNOW HOW
Jetzt noch mehr Tips – Pläne – Lösungen
COMPUTERKRIMINALITÄT
Interview mit dem Polizeiexperten
WAHNSINN:
Nordic Power – die erste Freezer-Cartridge für den Amiga!
Super-Preisausschreiben:
Das Bomico-Millionenspiel
Mit vielen tollen Gewinnen!
JETZT MIT 16 BUNTEN SEITEN MEHR!
AMIGA JOKER AMIGA JOKER
AMIGA


AMIGA TOOLS
Professional
DISKMONITOR
VIRUSKILLER
FASTFORMAT
RAMBOOT
DOS-HELP
KEYDISK
SYSTEM-CHECK
PICFREEZER
BOOTBLOCK BACKUP
DIRECTORY-SELECT
HARDDISK-BACKUP
SLIDESHOW-EDITOR
Harddisk Backup
Score
Start
Info
Backup Drive(s)
DF0 DF1 DF2 DF3
Ext1→ Ext2→
Path
Only
Subdir
Long
Fast
System Check
Joystick Check
EXIT
Bootblock Backup-Restore
Bootblock
Backup
Drive
Quit
Security, restoring and viewing of Bootblocks. These can be recopied onto other Disks.
Fastdir
on off
Make Dir
Path
File
Delete
Rename
Fastdir
Makedir
Newdir
Die AMIGA TOOLS PROFESSIONAL sind selbstverständlich auch auf
Ihrer Festplatte zu installieren!
Empfohlener VK: DM 179,–
Vertrieb
CSJ-Computersoft GmbH
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66-40 31
Fax: 0 50 66-40 35
CSJ-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel
und Warenhäusern
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Weihnachts-Blues

Jedes Jahr das gleiche Lied: Papa putzt den Christbaum auf, Mammi bäckt Plätzchen, und das kleine Schwesterlein spielt mit der Krippe. Nur der Sohnemann ward seit Tagen nicht gesehen – der hockt nämlich vor seinem Rechner, den glühenden Joystick in der einen, die geschundene Maus in der anderen Hand. Zu viele herrliche neue Games beschert uns die „gnadenreiche Zeit". Wer hat da noch Lust auf Familienplausch oder gar die ungeliebten Verwandtschaftsbesuche?

Dann naht die Stunde der Wahrheit – Bescherung ist angesagt. Die Neugierde treibt auch den größten Freak zum Gabentisch, selbst das obligatorische Absingen von Weihnachtsliedern wird klaglos in Kauf genommen. Aber leider: In den Päckchen finden sich wieder nur die üblichen Pullover, Skischuhe und anderes unnützes Zeug. Einzig Tante Hilda zeigt sich einsichtig und hat ein Spielchen besorgt: Defender of the Crown ... in der 64er-Version! Kein Wunder, wenn man baldmöglichst wieder den Rückzug in Richtung Amiga antritt.

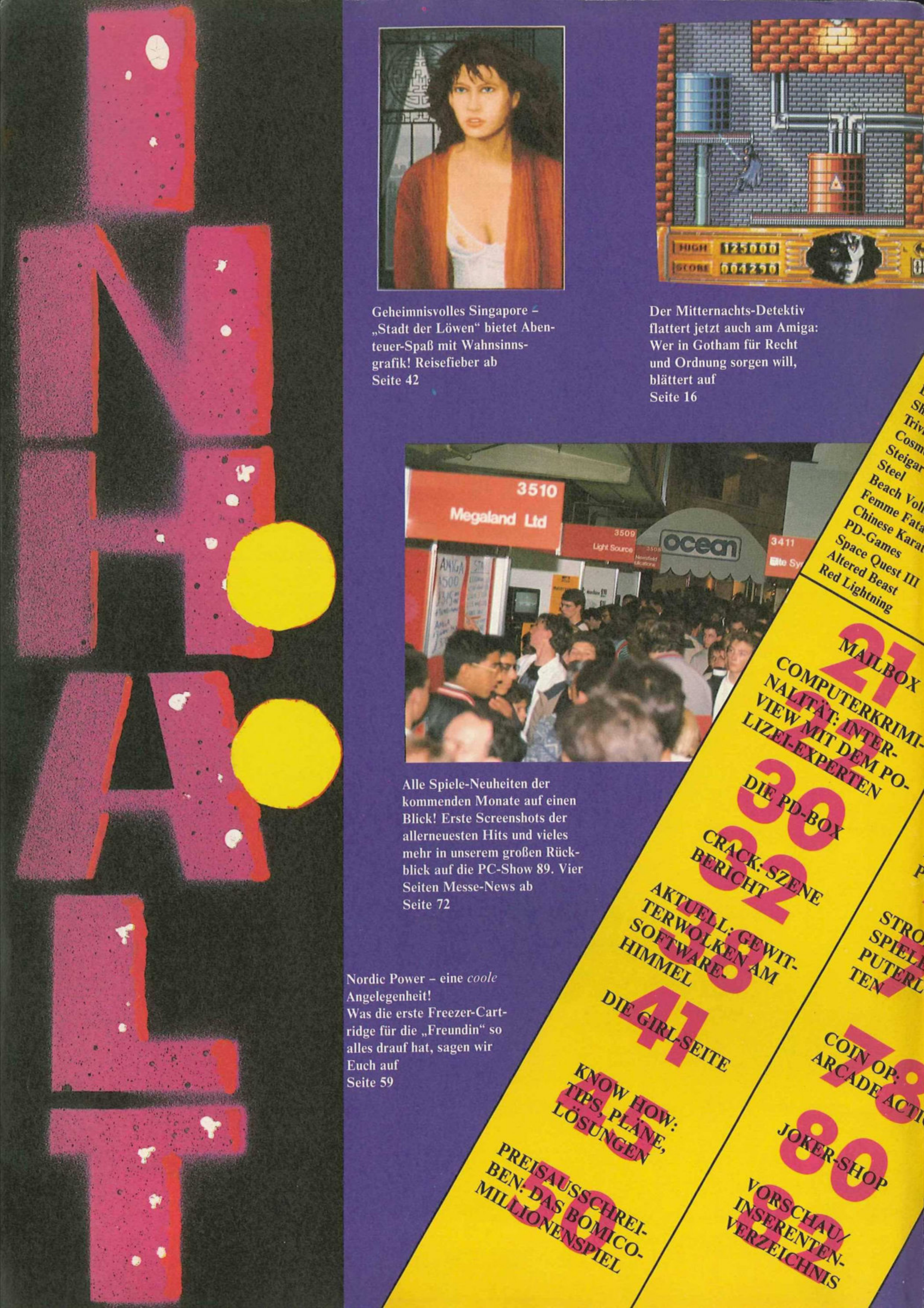
Da Eltern aber traditionsgemäß zu dieser Jahreszeit ein Mindestmaß an Feierlichkeit fordern und selbst mit einem wundervoll digitalisierten Weihnachtsmann nicht zu befriedigen sind, ist der Streß schon vorprogrammiert: Papa beschlagnahmt den Monitor, Mammi stopft Kekse in den Diskettenschacht, und das Schwesterchen kriegt sich nicht mehr ein vor Schadenfreude!

Keine Sorge – wir lassen Euch in solch schweren Zeiten nicht im Stich! In diesem Heft gibt's einen tollen Amiga-Christkindlmarkt samt prima Wunschliste, da sollte selbst Tante Hilda nicht mehr daneben langen können! Und sonst? Natürlich wieder jede Menge spannende Berichte, tolle Stories, wahnwitzige Preisausschreiben und Games, Games, Games.

Viel Spaß beim Lesen und ein schönes Weihnachtsfest wünscht Euch:

Euer Michael Michael

INHALT



Geheimnisvolles Singapore – „Stadt der Löwen" bietet Abenteuer-Spaß mit Wahnsinnsgrafik! Reisefieber ab Seite 42

Der Mitternachts-Detektiv flattert jetzt auch am Amiga: Wer in Gotham für Recht und Ordnung sorgen will, blättert auf Seite 16

Alle Spiele-Neuheiten der kommenden Monate auf einen Blick! Erste Screenshots der allerneuesten Hits und vieles mehr in unserem großen Rückblick auf die PC-Show 89. Vier Seiten Messe-News ab Seite 72

Nordic Power – eine *coole* Angelegenheit! Was die erste Freezer-Cartridge für die „Freundin" so alles drauf hat, sagen wir Euch auf Seite 59



Wir blicken in die Zukunft! Unsere mysteriöse Kristallkugel hat uns schon jetzt viel Wissenswertes über die Hit-Games „Space Ace", „Ghostbusters II" und „Hägar" verraten. Previews mit tollen Bildern auf den Seiten 8 und 9

Zwei Mega-Adventures, auf die Ihr schon lange gewartet habt, sind endlich auch für den Amiga erhältlich: „Space Quest III" und „Indiana Jones – Der letzte Kreuzzug".

Habt Ihr's gemerkt? Es weihnachtet!!
Damit dieses Jahr endlich die richtigen Games unter dem Christbaum liegen, haben wir für Euch einen Christkindlmarkt mit Wunschliste zum Ausschneiden eingerichtet. Ab Seite 70



Schattenseite

Ein angesehener Schriftsteller veröffentlicht unter Pseudonym blutrünstige Horrorromane. Doch als er sein Alter Ego wieder ablegen will, macht es sich plötzlich selbständig und zieht als mordende Bestie durch's Land!

Ein Stoff, wie ihn sich nur der Großmeister des Horrors ausgedacht haben kann: Stephen King. In seinem neuesten Roman „Stark – The Dark Half", steigert King die Spannung wiedermal ins Unerträgliche, und das 475 Seiten lang! Die Geschichte um das zweite (böse) Ich gewinnt zusätzlich an Pikanterie, wenn man weiß, daß King selbst jahrelang unter Pseudonym geschrieben hat. Als „Richard Bachman" veröffentlichte er immerhin fünf Romane, darunter den Bestseller „The Running Man", der nicht zuletzt wegen der (ziemlich mißratenen) Verfilmung mit Arnold Schwarzenegger und des gleichnamigen Games einem breiteren Publikum bekannt wurde. Der Mann weiß also, wovon er schreibt. Unsere Empfehlung, nicht nur für eingeschworene Leseratten: unbedingt kaufen!

Stark – The Dark Half
Verlag Hoffmann u. Campe
Für ca. 39,– DM im Buchhandel

Geschmacksfrage

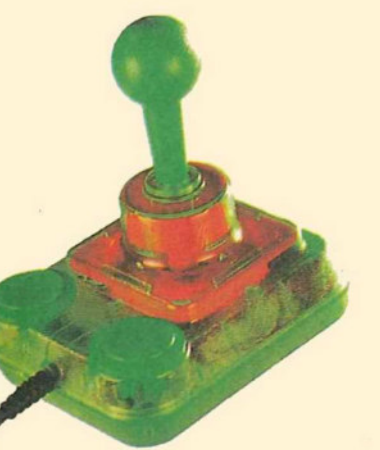
Wer das eintönige Amiga-Beige schon nicht mehr sehen kann, hat nun die Möglichkeit, sich eine „Freundin" im farbenfrohen Gewand zuzulegen: In limitierter Auflage gibt's jetzt zwei 500er im Designer-Look.

Die bekannte Fernsehmoderatorin Stefanie Tücking („Formel Eins") hat zwei Amigas bepinselt, von denen nun je 10.000 Exemplare für einen Mehrpreis von ca. 100,– DM im Handel sind. Die Prachtstücke laufen unter der Bezeichnung „New art" und sollen zwei ganz unterschiedliche Käuferschichten ansprechen: Das flippig-verrückte Graffity-Outfit mit Leopardenmuster zielt eher auf die jüngeren Anwender, während auf das Schachbrett-Design mit bunten Kugeln mehr die älteren Yuppies abfahren sollen.

Wir finden die Idee gut, zumal auch die Ausführung (Siebdruck lackiert) gelungen ist. Ein Touch von Modern Art für Individualisten – da kann man ruhig mal einen Hünni springen lassen!

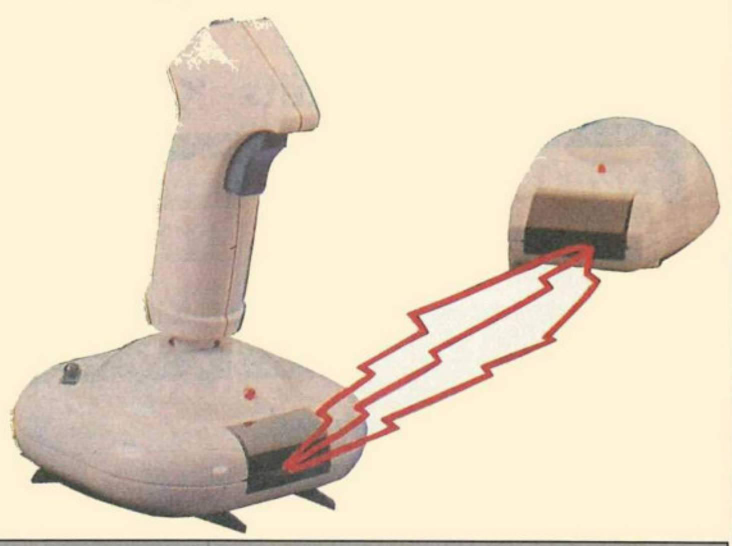












Klang-Erlebnis

Um den tollen Amiga-Stereosound so richtig genießen zu können, braucht man schon eine Stereoanlage in Reichweite – zumindest war das bislang so. Ab sofort geht es auch einfacher: mit dem neuen „Amiga Stereo Speaker System".

Das Geheimnis des großen Sounds auf kleinem Platz sind ganz einfach zwei Boxen mit bereits eingebautem Verstärker. Die Installation ist keine Hexerei: Die Sound-Kabel kommen in die entsprechenden Buchsen am Rechner, dann noch das (mitgelieferte) Netzteil anstecken – fertig! Am Rücken einer Box befindet sich ein Regler, mit dem dann die Lautstärke bestimmt werden kann.

Da das Speaker-System auch noch hübsch aussieht und für einen sehr akzeptablen Preis über den Tresen geht, können wir das Gerät vorbehaltlos empfehlen – zumindest all jenen, die sich bisher mit dem blechernen Monitor-Sound begnügen mußten!

Bezugsquelle:
Komplett für 99,-DM bei:
AHS-Amegas
Hard- und Software Vertrieb GmbH
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.:06031/61950

Drahtlos glücklich!

Mist, schon wieder hat sich das Joystickkabel mit der Maus-Schnur verknotet – elender Kabelsalat! Da hilft nur die Anschaffung eines Infrarot-Sticks: Für knapp 60,– DM seid Ihr dabei.

Der originelle Freudenknüppel besteht aus zwei Teilen: dem Stick selbst und einer kleinen „Funk-Box", die in der Nähe des Monitors plaziert wird. Der „Infrarot-Joystick de Luxe" verfügt über alle Annehmlichkeiten wie Autofire, Speedswitch oder Bodensaugnäpfe, die man als Spiel-Profi erwartet. Wie gut das Ding tatsächlich funktioniert, sagen wir Euch in unserem großen Joystick-Test in einer der nächsten Ausgaben.

Wer lieber auf bekannte Qualität zurückgreift, aber dennoch ein wenig auffallen will, greift besser zu den neuen Competition Pro-Modellen: durchsichtig, aber in schrill leuchtenden Neon-Farben!

Infos:
Für den Infrarot-Stick:
Westfalia-Technica GmbH
Industriestr. 1
5800 Hagen/Westfalen
Tel.:02331/35533
Für den Competition Pro:
Dynamics Marketing Ltd
New Coin Street
Royton Oldham
OL2 6JZ England
Tel.: 0044/61626/7222





Ghostbusters II: Bei den Dreharbeiten wären wir gerne dabei gewesen!

Versprochen ist versprochen! Wie im letzten Heft angekündigt, haben wir mal bei „Activision" und „Kingsoft" auf den Busch geklopft, wie es denn mit den kommenden Hit-Games so aussieht. Die gute Nachricht: Beide Spiele dürften echte Renner werden! Die schlechte: Vor Januar ist mit einem Release in Deutschland nicht zu rechnen.

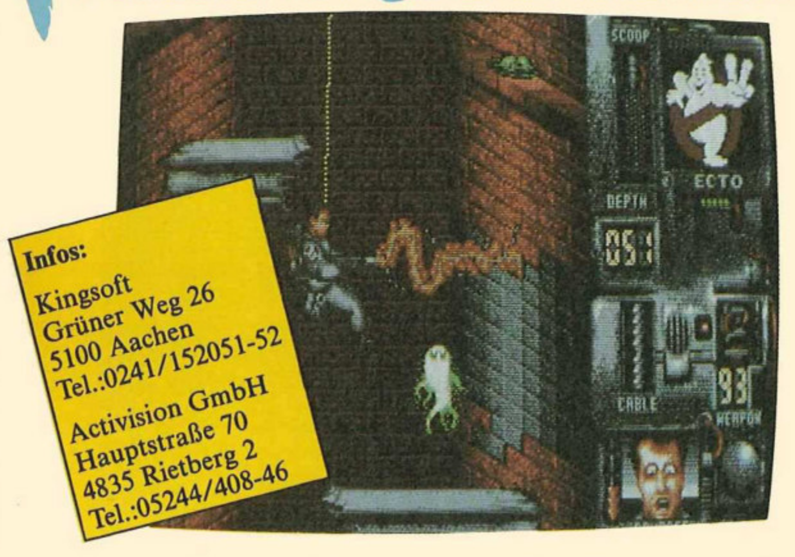
Beide Programme sind nach der beliebten Formel „Populäre Vorlage + Aufmachung × Spielidee = Kassenschlager" zusammengebraut. Nur, daß der englische Spiele-Gigant für teures Geld die Rechte an einem amerikanischen Kino-Knüller erworben hat, während die heimische Softwareschmiede auf die Adaption eines beliebten Comic-Helden setzt – was sicher ebenfalls ein paar Mark gekostet hat...

Worum geht's im Hägar-Spiel? Nun, der launische Wikinger, der weltweit in mehr als 1.700 (!) Zeitungen sein Unwesen treibt, muß mal wieder losziehen, um verschiedene Länder zu erobern. Hägar ist jedoch keinesweg aus reiner Profitgier unterwegs, nein, er unternimmt die strapaziösen Beutezüge eigentlich nur, um sein zänkisches Eheweib mit immer neuen Souveniers versorgen zu können! Sollte der arme Tropf einmal ohne eine satte Menge von neuen Kleidern, Schmuck und Parfüm im Ehehafen einlaufen, dann gnade ihm Gott! Während dieser Eroberungen gilt es, die zuvor erworbenen Waffen (die in ganz unterschiedlicher Menge und Qualität vorrätig sind) sinnvoll einzusetzen und zwischendurch regelmäßig im nächstgelegenen Gasthaus neue Kraft zu tanken.

Die ersten Screenshots sehen auch schon sehr vielversprechend aus, wenn Kingsoft jetzt noch Wort hält, und die Animation tatsächlich Trickfilm-Qualität erreicht, sollte dem lustigen Wikinger auch im neuen Medium Computer ein Riesenerfolg beschieden sein!

Ähnliches gilt für die Versoftung des zweiten Teils der Geschichte um die furchtlosen Geisterjäger. Im Film machen sich Bill Murray, Dan Akroyd, Sigourney Weaver und Harold Ramis auf, um New York vor einer erneuten Gespenster-Invasion zu retten. Die offizielle Computer-Umsetzung hat die wichtigsten Szenen in drei verschiedenen Action-Sequenzen zusammengefaßt: Zunächst muß einer der Helden in die Kanalisation hinab klettern, um ein bißchen überirdischen Schleim einzusammeln, ohne dabei selbst Opfer der berüchtigten „Schleimer" zu werden. Dann folgt ein Ballerspiel, in dem es einer wildgewordenen Freiheitsstatue an den Kragen geht, ehe im finalen Show Down in einer Mischung aus Action und Strategie der böse Vigo persönlich erledigt werden muß.

Ein Blick auf die Bilder genügt: Es müßte schon mit dem Teufel zugehen, wenn Ghostbusters II nicht ein Maxi-Erfolg würde! Immerhin wurde das Spiel zum Vorgänger weltweit über zwei Millionen mal verkauft, was kann da beim Nachfolger schon noch schief gehen? Na, zügeln wir unsere Neugierde noch ein bißchen, in ein paar Wochen können wir Euch sicher einen ausführlichen Testbericht präsentieren – dann sind wir alle etwas schlauer! (ml)



Infos:

Kingsoft
Grüner Weg 26
5100 Aachen
Tel.:0241/152051-52

Activision GmbH
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Tel.:05244/408-46



Hägar der Schreckliche ist daheim ein ziemlicher Pantoffelheld!







Bisher war er der Stolz vieler Amiga-Gambler: Ritter Dirk auf der Suche nach dem „Dragon's Lair". Aber bald muß der tapfere Zeichentrickritter das Zepter an einen Kollegen aus der fernen Zukunft weitergeben – Anfang kommenden Jahres wird Don Bluth's neuestes Computer-Spektakel wieder für Begeisterung sorgen!

Unglaublich aber wahr: Das Demo von Space Ace sieht tatsächlich noch besser aus als der grafisch furiose Vorgänger! Wie schon die Geschichte um den Drachentöter, basiert auch der kommende Science Fiction-Epos auf einem, per Laserdisk gesteuerten Arcade-Automaten, der allerdings in Deutschland kaum zu sehen war – leider! Und wieder scheint es gelungen zu sein, die Zeichentricksequenzen des Walt Disney-Starzeichners Don Bluth nahezu ohne Verluste auf den Amiga umzusetzen.

Auch die Story klingt irgendwie bekannt: Unser Held, Space Ace, macht sich auf, um seine herzallerliebste Kimberley aus den Klauen des üblen Borf zu befreien. Der schurkische Kidnapper ist aber auch im Welteroberungsgeschäft tätig: Mittels seines Infanto-Strahls plant er, die gesamte Menschheit ins Babyalter zurück zu versetzen, um sich so die Erde untertan zu machen. Der Stoff, aus dem die Abenteuer sind...

Damit wären die Gemeinsamkeiten auch schon beendet – gottlob möchte man sagen, war Dragon's Lair doch spielerisch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Für Space Ace verspricht die Softwareschmiede „Empire" 40 verschiedene Screens voller richtiger Action, sogar auf die spiegelverkehrte Wiederholung der Level hat man endlich verzichtet. Vorbei auch die Zeiten, als der Held auf nichts anderes als sein Schwert zur Selbstverteidigung zurückgreifen konnte, jetzt darf man Borf mit Laserpistolen, Stöcken, Feuerbällen und sogar seinem eigenen Infanto-Dings an den Kragen gehen!

Auch in Sachen User-Freundlichkeit hat man einiges dazugelernt: Das Spiel soll problemlos auf allen Amiga-Modellen mit 512 K laufen. Außerdem wird (endlich!!) eine Save-Option eingebaut sein – das wiederholte Durchspielen bereit gelöster Level war ja beim „Drachennest" ein echtes Ärgernis!

Gründe genug also, um Space Ace erwartungsvoll entgegenzufiebern. Sobald wir eine erste voll spielbare Version des Games auf dem Tisch haben, folgt selbstverständlich ein ausführlicher Test mit Bewertung und allem Drum und Dran! Weil, würde man den Herstellern immer alles glauben, was sie versprechen, ... (ml)

Info:
Casablanca
Wiemelhauser Str. 247a
4630 Bochum 1
Tel.: 02 34/7 20 35





Ein Abend in netter Gesellschaft?

SHUFFLEPUCK CAFE

In der düstersten Straße einer ungemütlichen Zukunfts-Metropole findet man das Shufflepuck Cafe: Ein verrufenes Lokal, in dem Aliens aller Art darauf warten, Dich bei einer gepflegten Partie „Air-Hockey“ über den Tisch zu ziehen!

Der Amiga Joker meint: „Wer schon immer mal einen Haufen wilder Aliens abzocken wollte, ist im Shufflepuck Cafe genau richtig!“



Wer sich manchmal auf Rummelplätzen oder in der Spielhalle herumtreibt, der weiß bereits, worum es geht: Zwei Spieler stehen sich an



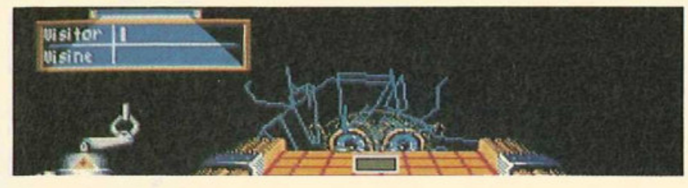
einem großen Tisch gegenüber und versuchen mit einem Paddle (Schläger) eine flache Scheibe in das gegnerische Tor (eine Öffnung im Tischrand) einzulochen. Ein schnelles Spiel für Leute mit flinkem Reaktionsvermögen!

In unserer Spelunke warten neun begeisterte „Shuffler“ auf ein neues Opfer – einer ausgeflippter als der andere, und jeder mit einer anderen Spielstärke. Da wären zum Beispiel Skip, der nette Junge von nebenan, Lexan, ein besoffener Außerirdischer oder das Gespenst Nerqul, das seinen Kopf am Bauch montiert hat. Nun hat man die freie Wahl, ob man nur eben ein Spielchen gegen einen der netten Herrschaften wagen möchte, oder ob's gleich mit einem richtigen Turnier zur Sache gehen soll. In jedem Fall empfiehlt es sich, zunächst einige Proberunden mit dem vollautomatischen Trainings-Droiden zu spielen!

Wem die schnelle Maus-Action über den Kopf wächst, der kann dem Glück etwas nachhelfen, indem er sich einen größeren Schläger zulegt. Daneben bietet das Programm noch einige angenehme Features, wie Abbruch einer Partie oder das Begutachten der Bestenliste, die jederzeit per Spacetaste von einem Menü aus abgerufen werden können. Die Grafik schwankt zwischen Witz und Zweckmäßigkeit: Das Spielfeld ist stets in der gleichen Perspektive zu sehen, die einzige Abwechslung bieten die ausgefallenen und teilweise animierten Gegner. Der Sound ist stimmig, die Barmusik in der Auswahlsequenz sogar ausgezeichnet!

Da das eigene Paddle nicht nur seitwärts sondern begrenzt auch nach vorne bewegt werden kann, ist es möglich, dem Puck zusätzlichen Schwung oder sogar einen Schnitt zu geben, wodurch das Gameplay sehr realistisch wird (sogar Eigentore sind möglich!). Dadurch macht Shufflepuck Cafe einen Heidenspaß, zumindest zu Beginn. Mit zunehmender Spieldauer nützen sich die vielen kleinen Gags (Wutausbrüche der Gegner etc.) jedoch bald ab, auf lange Sicht ist das Spielprinzip doch etwas zu simpel. Da hilft es auch nichts, daß einige der Aliens mit unkonventioneller Spielweise aufwarten – z.B. die junge Schönheit mit den magischen Fähigkeiten – das Fehlen einer Zwei-Spieler-Option macht sich schmerzlich bemerkbar. Dennoch ist Shufflepuck Cafe ein Game, das man immer wieder gerne für ein oder zwei flotte Spielchen hervorkramen wird. Bedenkt man, daß eine Partie Air-Hockey in der Spielhalle mit etwa zwei Mark zu







Buche schlägt, lohnt es sich allemal, die verzockte Alien-Bande der eigenen Softwaresammlung einzuverleiben! (ml)

Shufflepuck Cafe

Grafik:	72%
Sound:	72%
Handhabung:	78%
Motivation:	74%
Gesamt:	74%

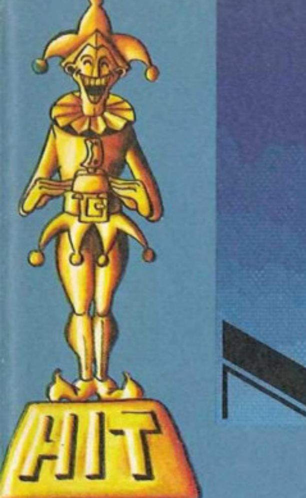
Variabel
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Broderbund/Infogrames
Bezug: Bomico
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69 / 70 60 50

Spezialität: Das Programm ist komplett mausgesteuert und sehr komfortabel zu bedienen. Keine langen Nachladezeiten und keine Paßwortabfrage.









NORTH & SOUTH

Wer schon immer der Meinung war, daß der amerikanische Bürgerkrieg völlig falsch geführt wurde, bekommt in Infogrames neuem Strategie-Epos Gelegenheit, die Geschichte neu zu schreiben.



Der Amiga Joker meint: „So macht Bürgerkrieg Spaß: North & South bietet Gags und Überraschungen am laufenden Band!"

Bereits bei dem blau in blau gehaltenen Vorspann wird klar, daß dieser Western aus dem Land der Gitanes-Raucher kommen muß – das Spiel ist denn auch an eine französische Comic-Serie angelehnt. Wahrhaft europäisch dagegen die Anzahl der angebotenen Landessprachen, immerhin fünf stehen zur Auswahl. Aber das Anfangsmenü hat noch mehr zu bieten: Für zwei Spieler konzipiert, kann jede der Parteien menschlich oder aus Blech (Computer) sein. Somit kann man den Rechner auch gegen sich selbst spielen lassen, was natürlich bald langweilig wird, aber zu Studienzwecken durchaus seinen Reiz hat. Den Schwierigkeitsgrad wählt man durch Anklicken der verschiedenen Dienstgrade, die vom einfachen Schützen bis zum General reichen. Weiter bestimmt man das Jahr, in dem man in den Bürgerkrieg einsteigen will, und entscheidet darüber, ob Rothäute, Mexikaner oder das Wetter mitmischen dürfen. Ist das geklärt, muß man noch festlegen, ob die Truppenverstärkung auf dem Seeweg erfolgen soll, und schon kann's losgehn – jedenfalls beinahe, denn vorher wird die getroffene Auswahl noch schnell vom Kriegsphotographen festgehalten, stilgerecht mit Pulverblitz und in Schwarz/Weiß, versteht sich!

Zu Beginn haben beide Seiten je zwei Armeen zur Verfügung. Vorrangiges Ziel ist es, eine Eisenbahnlinie zu kontrollieren. Damit ermöglicht man Geldtransporte an die Bank, und mit diesem Geld auf dem Konto kann man wiederum die eigenen Truppen verstärken. Das funktioniert naheliegenderweise umso besser, je mehr Bundesstaaten man durch geschickte Truppenverschiebungen im Hauptschirm in Besitz nimmt. Leider verfolgt der Gegner natürlich dieselben Absichten, sodaß kriegerische Auseinandersetzungen im wahrsten Sinn des Wortes vorprogrammiert sind. Diese Kampfszenen orientieren sich ganz an den historischen Vorbildern, es wird also fleißig mit Kanonen über den Fluß geschossen, bis der Joystick qualmt. Dabei können plötzlich feindliche Indianerstämme auf dem Kriegspfad auftauchen, oder ein schweres Unwetter zwingt die eigene Streitmacht zum Rückzug. Die Actionszenen, insbesondere das Erobern eines Forts oder das Kapern eines Zuges, sind besonders gut gelungen und zudem nicht leicht zu bewältigen. Während des ganzen Spiels kann jederzeit zwischen Action und Strategie umgeschaltet werden, Sieger ist, wer als Letzter übrigbleibt – logo!

Schon der oben erwähnte Vorspann kann durch Witz, tolle Grafik und fetzigen Sound überzeugen, im Spiel setzt sich der Genuß ungebrochen fort. Da auch das Gameplay kaum Wünsche offen und Langeweile gar nicht erst aufkommen läßt, muß North & South als ganz heißer Tip für kalte Winterabende gehandelt werden! (wh)

North & South

Grafik:	82%
Sound:	88%
Handhabung:	80%
Motivation:	82%
Gesamt:	83%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69 / 70 60 50

Spezialität: Hier muß man alle Instrumente spielen: Je nach der Sequenz wird mit Tastatur, Joystick oder Maus gesteuert. Die Spieldauer beträgt jeweils bis zu ca. zwei Stunden – keine Absavemöglichkeit vorhanden.



GRAND PRIX MASTER

Imola, Nürburgring oder Assen – wer kennt nicht die klangvollen Namen der Rennstrecken, auf denen Jahr für Jahr die besten Motorradfahrer der Welt um WM-Punkte kämpfen? Einer dieser Fahrer ist Jorge Martinez Aspar, der bei dem neuen Spiel von „Dinamic“ Pate stand.



In seine Rolle schlüpft man daher auch bei diesem Rennen, einer getreuen Wiedergabe der Weltmeisterschaft 1988 in der 80 ccm Klasse. Doch zuvor muß man sich erst einmal in der Proberunde für einen der acht Startplätze qualifizieren, was gar nicht so einfach ist, denn die vorgegebenen Zeiten sind auf allen sieben Strecken recht knapp bemessen. Am eigentlichen Rennen darf man dann nur mit intakter Maschine teilnehmen, wer seine schon vorher zerlegt hat, muß bis zum nächsten Durchgang aussetzen!

Ihr merkt es schon, bei GPM wird Realitätsnähe großgeschrieben, es gibt Trainings- und Qualifikationsrunden, Weltmeisterschaftsläufe mit Punktevergabe und vieles mehr. Zu sehen ist das Ganze aus der Vogelperspektive, verschiedene Infos, wie der aktuelle Punktestand werden eingeblendet. Positiv fiel neben der realistischen Gestaltung die gute Grafik mit Hang zum Detail auf. Der aktuelle Stand des Wettlaufs läßt sich absaven (mit Paßwortausgabe), die Joystickabfrage ist tadellos. Negativ: Keine Zwei-Spieler-Option, und statt dröhnender Motoren gibt's nur ein langweiliges Musikstück zu hören. Wer auf Feuerstühle steht, dem garantiert GPM viele Runden voller Spaß und vor allem Spannung. (ur)

Grand Prix Master

Grafik:	74%
Sound:	48%
Handhabung:	78%
Motivation:	76%
Gesamt:	69%

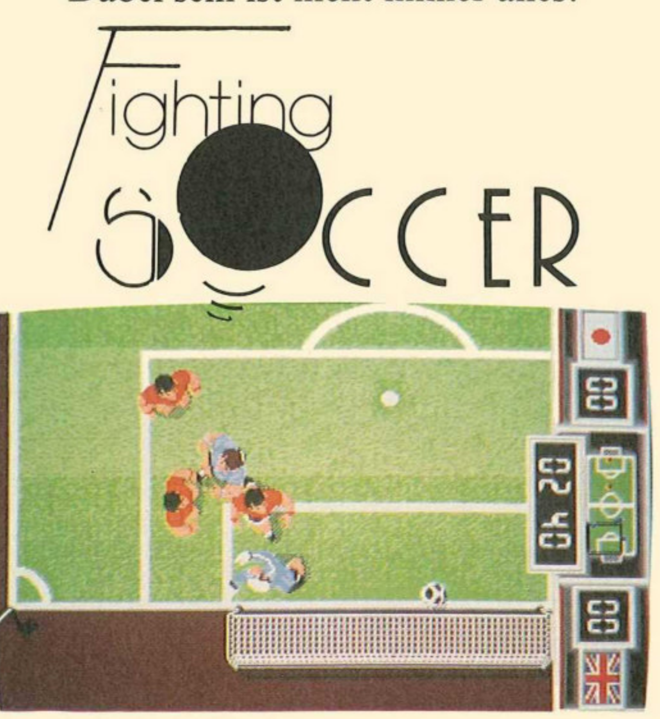
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,-DM
Hersteller: Dinamic
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Pro Rennen stehen fünf heiße Öfen zur Verfügung. Wer sich anfangs nicht so recht traut, darf ein Demo beäugen, ehe er sich selbst in den Sattel schwingt.

Dabei sein ist nicht immer alles!

Fighting Soccer

Welcher Fußballfan hätte noch nicht davon geträumt, mit der eigenen Mannschaft olympisches Gold zu erringen? Fighting Soccer verspricht nun, diesen Wunsch zu erfüllen – wir berichten live vom Spiel.



Die Aufstellung: Ein- und Zwei-Spieler-Modus stehen zur Wahl, wobei zwei Spieler sowohl gegeneinander als auch zusammen gegen den Computer antreten können. Zu sehen ist das Spielfeld aus der Vogelperspektive, und zwar gleich doppelt: Einmal klein am Rand im Gesamtüberblick, zum zweiten groß in der Mitte der Teil des Rasens, in dem das aktuelle Geschehen stattfindet.

Nach dem Anpfiff geht's sofort los auf Ball und Gegner, was der Joystick nur immer hergibt. Die Feldspieler sind gut animiert und werfen bei der Steuerung keine Probleme auf, nur beim Torwart muß man sich auf sein Glück verlassen. Keine große Hilfe ist der Unparteiische: Er gibt den Anstoß gelegentlich der Mannschaft, die gerade ein Tor erzielt hat! Jedes Match dauert drei Minuten, fünf davon benötigt man zum Titelgewinn.

Wie ist das Spiel nun gelaufen? Tja, die Grafikmöglichkeiten des Amiga werden kaum ausgereizt, und beim Sound sieht's auch nicht allzu rosig aus: „Alle Ähnlichkeiten der vorkommenden Effekte mit der Realität sind rein zufällig und nicht beabsichtigt“, hätte gut als Motto gepaßt – das alternativ angebotene Musikstück reißt ebenfalls keinen vom Hocker. Insgesamt eine eher mäßige Vorstellung, bleibt zu hoffen, daß die nächsten Spiele besser werden! (ur)

Fighting Soccer

Grafik:	52%
Sound:	24%
Handhabung:	56%
Motivation:	52%
Gesamt:	46%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Activision
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Die jeweils aktive Spielfigur ist mit einem Pfeil gekennzeichnet, Tore und Anstöße tut der Schiedsrichter per Sprachausgabe kund.





Summer Edition

Wer die letzte Sommerolympiade im Fernsehen verpennt hat, hat jetzt die Gelegenheit, das Versäumte am Amiga nachzuholen – als Teilnehmer!

Mit gemischten Gefühlen machte ich mich an diesen Test, denn was konnte man schon Großartiges erwarten – nach dem Totalreinfall „Winter Edition" und den alten fast „eins zu eins" C 64-Konvertierungen „Winter" und „World Games"? Aber siehe da: Epyx hat sich diesmal zusammengerissen und die bis heute wohl beste Sportsimulation für den Amiga herausgebracht!



Die Turnerei ist ganz schön schwierig, dürfte aber im wirklichen Leben auch kein Zuckerschlecken sein!

Summer Edition sieht wirklich nicht mehr nach C 64 aus: Die Grafik ist Amiga-würdig, der Anfangs-Zoom ins Stadion hinein ist atemberaubend schnell, und der Sound peppiger denn je (ein bißchen IK+ ähnlich allerdings).

Losgehen tut's mit den unvermeidlichen Formalitäten: Bis zu acht Spieler können sich eintragen und für ein Land ihrer Wahl antreten. Dann muß man sich entscheiden, welche der insgesamt acht Disziplinen man durchlaufen will, oder ob es sofort zur Sache (sprich: Wettkampf) gehen soll.

Gleich zu Beginn geht's ins Velodrom, wo in drei Runden der Schnellste auf zwei Rädern ermittelt wird. Stehen keine menschlichen Mitstreiter zur Verfügung, schwingt sich unsere „Freundin" selbst in den Sattel, um den Spieler auf der Bahn zu begleiten. Dies ist leider die einzige Disziplin, in der zwei Gegner simultan antreten können.

Zweite Station ist das Bogenschießen. Um ins Schwarze zu treffen, müssen Windrichtung, Windstärke und Bogenspannung richtig kalkuliert werden. Man sollte aber ruhig mal an der Scheibe vorbeischießen, die Programmierer haben sich bei allen Sportarten ein paar tolle Gags für Totalversager einfallen lassen (werden hier natürlich nicht verraten!). Als nächstes kommen Turmspringen, Hammerwerfen, Hürdenlauf und Stabhochsprung an die Reihe, wobei der Sprung über die Latte sogar groß in Zeitlupe wiederholt wird. Zuletzt geht's dann zum Turnen an die Ringe und den Stufenbarren. Das sind auch gleichzeitig die beiden schwierigsten Sportarten, jedenfalls wenn man sie mit dem Joystick bewältigen muß!

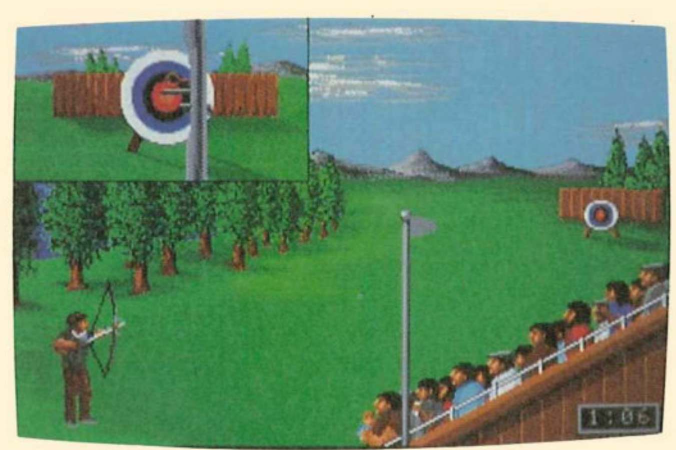
Gegenüber der 64er-Version ist einiges dazugekommen: so sind die Icons der Disziplinen animiert, und es gibt jetzt mehr Gags, In Game-Sounds und eine ganze Reihe irrer Zooms. Leider hat man aber auch manch hübsche Kleinigkeit weggelassen, die Medaillenverleihung ist beispielsweise in der 16 Bit-Fassung nicht animiert. Zum Ausgleich ist die Ladegeschwindigkeit erträglich, und auch die Diskwechsel halten sich in vertretbaren Grenzen. Wer auf Sportsimulationen steht, dem garantiert Summer Edition wahrhaft olympischen Spielspaß! (mm)

Summer Edition

Grafik:	82%
Sound:	76%
Handhabung:	84%
Motivation:	86%
Gesamt:	82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: U.S.Gold/Epyx
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Wie immer werden die Rekorde gespeichert, ebenfalls wie immer müssen die zwei Disks von Hand gewechselt werden – das Zweitlaufwerk hat Pause.



Ein Schlückchen Zielwasser und ab – Robin Hood läßt grüßen.

Der Amiga Joker meint:
Das alte Games-Fieber hält endlich auch am Amiga Einzug – Summer Edition ist eine Wucht!

Schon wieder ein Action-Adventure – aber was für eines! Farbenprächtige Screens voll zauberhafter Elfen und heimtückischer Trolle machen Hewsons Märchenwelt zum Erlebnis. Kein Wunder, hat doch kein Geringerer das Game ausgeheckt als Raffaelle Cocco, der schon mit „Cybernoid" für einiges Aufsehen sorgte.

Der Zauberwald steckt voller Tücken und Gefahren.



Schon das feine Titelbild läßt erahnen, was da auf den Spieler zukommt: Blitze zucken vom Himmel, und ein nacktes Elfchen klammert sich schutzsuchend an den Herrn der Stürme. Recht hat die Kleine, denn wer außer unserem wackeren Helden würde es wagen, sämtliche gefangenen Feen aus dem Zauberwald zu befreien? Besonders da dort böse Zauberer, messerschwingende Gnome und angriffslustige Drachen in rauhen Mengen ihr Unwesen treiben!

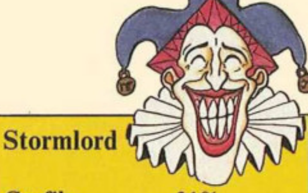
Es gilt, eine bestimmte Anzahl der in Zauberblasen gefangenen Nackedein zu befreien, ehe man in die Gefahren des nächsten Levels entlassen wird. Zu diesem Zweck läuft oder hüpft das zwergenhafte Heldensprite (der Kerl ist so winzig, daß selbst Gänseblümchen und Fliegenpilze zum Problem werden) durch eine Landschaft, die in Sachen phantasievoller Gestaltung kaum Wünsche offen läßt. Verschwindende Ebenen, fleischfressende Pflanzen und sehr lebhafte Vulkane sind ebenso vorhanden wie eine reiche Auswahl von grafisch hochklassigen Gegnern. An einigen Stellen ist man auf die Hilfe eines Adlers angewiesen, der unseren Stormlord mittels „Schnabel-Express" von einem Spielabschnitt zum anderen transportiert. Gekämpft wird mit dem Schwert oder durch das Werfen von magischen Sternchen, wobei oft blitzartige Reaktionen gefragt sind, sollen die neun Leben nicht schon bald beim Teufel sein.

Zwischendurch müssen verschiedene Gegenstände aufgenommen und richtig eingesetzt werden (Honigtöpfe für Killerbienen, Schlüssel für versperrte Türen, Schirme etc.). Da so manches Problem in der richtigen Reihenfolge gelöst sein will, und nie mehr als ein Gegenstand zur gleichen Zeit transportiert werden kann, kommt neben der Geschicklichkeit auch das Köpfchen nicht zu kurz. Aber jedem Puzzle ist mit Logik beizukommen, und die pixelgenaue Steuerung sorgt dafür, daß auch Einsteiger nicht an dem Computer-Märchen verzweifeln müssen.

Schade nur, daß bei all der tollen Grafik die Ohren etwas benachteiligt werden: Die Titelmusik ist zwar gelungen, aber während des Spiels muß man sich mit bloßen Sound-FX zufriedengeben – die sind allerdings durchaus hörenswert! Trotzdem, in einem Punkt haben die Programmierer geschludert: Manchmal kann es passieren, daß das eigene Sprite zwischen zwei Ebenen hilflos in der Luft hängen bleibt. Nicht weiter schlimm, aber unnötig!

Stormlord ist ein Muß für Freunde einfallsreicher Action-Knobeleien – wer „Black Lamp" oder „Beyond the Ice Palace" mochte, wird sich in dieses Spiel auf Anhieb verlieben! (ml)

Der Amiga Joker meint: „Feen, Magier und ein Held – Stormlord bietet märchenhaftes Spielvergnügen!"

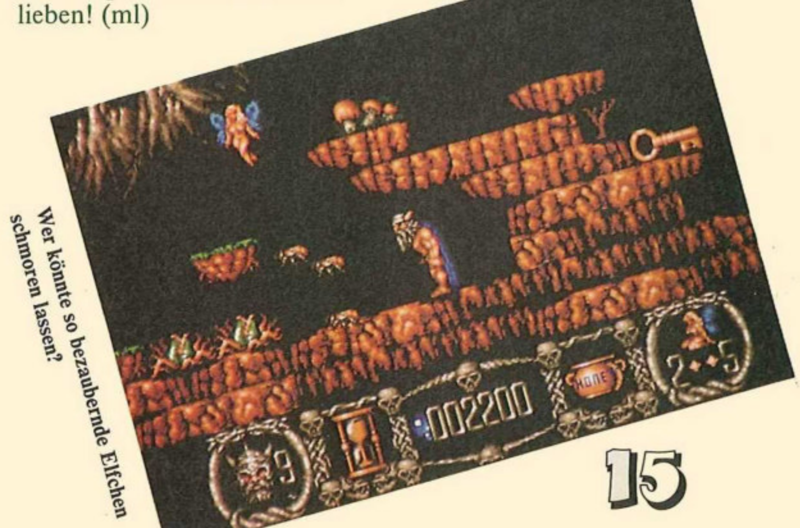


Stormlord

Grafik:	91%
Sound:	72%
Handhabung:	81%
Motivation:	84%
Gesamt:	82%

Für Anfänger
Preis: ca. 67,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Funtastic Computerware
Müllerstr. 44
8000 München 5
Tel.: 0 89/2 60 95 93

Spezialität: Der Erfolg schlägt sich bei diesem Spiel zwar in Punkten nieder – Highscoretabelle ist jedoch keine vorhanden. Schade! Zwei-Spieler-Option gibt's leider auch nicht.

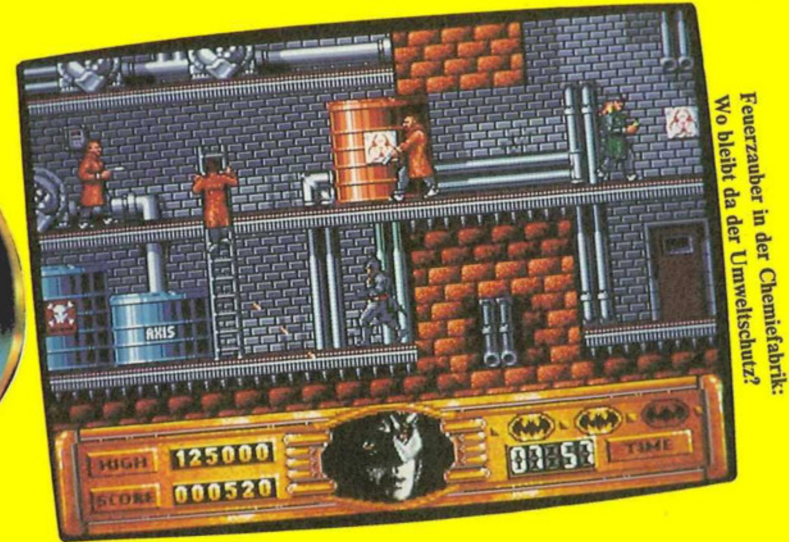
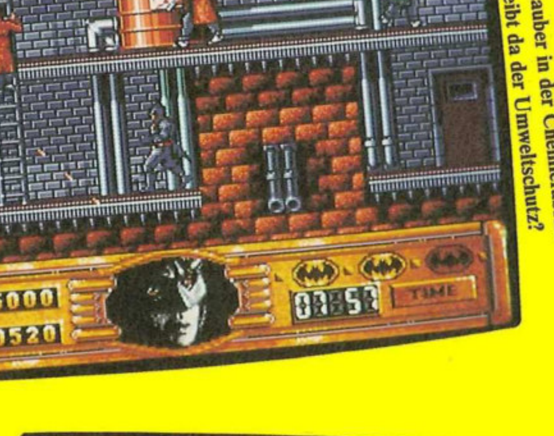


Wer könnte so bezaubernde Elfchen schmoren lassen?

Schon mal was von BATMAN gehört? Wie, ungefähr tausendmal? Okay, okay, ist ja schon

hin, Hype her, das neue Ocean

BATMAN

Feuerzauber in der Chemiefabrik: Wo bleibt da der Umweltschutz?



Kleine Spritztour durch Gotham bei Nacht.



Der Amiga Joker meint: Der Film mag ein Hype gewesen sein – Oceans Batman-Spiel ist bestimmt ein Hit!

Gotham City – Axis Chemical Plant. Bruce Wayne hat soeben erfahren, daß Jack Napier mit seinen Leuten die Chemiefabrik überfallen will. Sofort hüpft der eifrige Millionär in seinen Fledermaus-Dress und macht sich auf den Weg, um der Gerechtigkeit erneut zum Sieg zu verhelfen...

In der Fabrik begrüßen ihn die Gangster auch schon mit Schießeisen und Handgranaten: Batman verteidigt sich mit dem Batarang und versucht, zum Ausgang zu gelangen, wo Napier bereits auf ihn wartet. Die Sequenz erinnert stark an „Bionic Commando", da man sich hier wie dort von Plattform zu Plattform hangeln muß, während die Angreifer reichlich von ihren Waffen Gebrauch machen. Sollte unser Flattermann zu viele Treffer einkassieren oder öfter mit herabtropfender Säure sowie lecken Gasleitungen Bekanntschaft machen, so verändert sich sein Gesicht am unteren Bildschirmrand deutlich, und bald ist eines der anfänglich drei Leben dahin. Gelingt es hingegen, sich bis zum fiesen Napier durchzuschlagen und den Finsterling zu besiegen, fällt dieser in einen Tank mit toxischer Flüssigkeit, was dem guten Mann gar nicht bekommt: Grüne Haare, weißes Gesicht und irrer Blick – der JOKER ist geboren! (nicht verwandt und nicht verschwägert mit dem Amiga Joker!).



Im nächsten der fünf Level ist ein Auto-Rennen im „Out Run"-Stil angesagt: Einfach den Richtungspfeilen des Radarsystems folgen, abbremsen ist überflüssig, da auch das Batmobil mittels Bat-Seil um die Kurven flitzt! Die gelungene Animation macht die Raserei zum puren Vergnügen, dennoch sollte man vor Begeisterung nicht den rechtzeitigen Richtungswechsel verpassen – sonst landet man unversehens in einer von der Polizei gesperrten Sackgasse! Aber Beeilung: Time is money – nur wer unter dem Zeitlimit bleibt, kassiert kräftig Punkte!

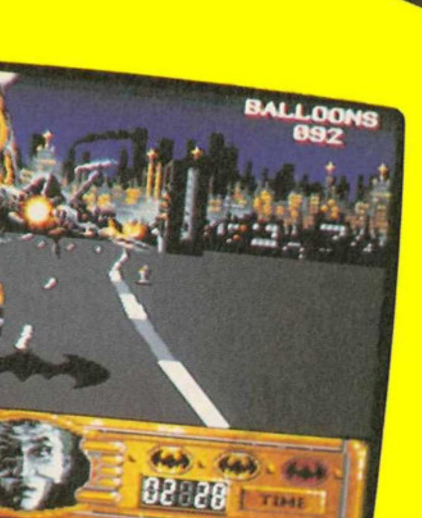
Ein Zwischenaufenthalt führt uns in das Labor der Bathöhle, wo es zur Abwechslung mal eine kleine Denksportaufgabe zu lösen gibt: Der Joker hat verschiedene alltägliche Gebrauchsgegenstände mit seinem töd-

gut, wir können das Fledermaus-Logo schön langsam auch nicht mehr sehen! Aber Film Game muß man gesehen haben!



Der Bat-Computer: Sieht eigentlich doch nicht wie ein Amiga aus, oder?

Schlußlevel: andere Grafik, gleiches Spiel.



Mit dem Batwing durch die Straßen: Was wird da die Flugaufsichtsbehörde sagen?

lichen Lach-Gift verseucht. Mit Hilfe von Batmans Computer (doch sicher ein Amiga, oder?) muß man herausfinden, welche Objekte infiziert sind. Alles in allem ein hübsches Puzzlespiel, bei dem besonders der gelungene Sound zu überzeugen weiß.

In den letzten beiden Spielabschnitten ist dann eigentlich nichts Neues mehr geboten: Zunächst wird wieder durch Gothams Straßen gehetzt, nur diesmal mit dem Batwing, einer Art Mini-Düsenjäger. Dabei sollen Ballons zum Davonfliegen gebracht werden, indem man die Halteleinen kappt (ziemlich ähnlich dem Bonuslevel von „Gee Bee Air Rally"...). Zum Abschluß geht's wieder ans Gangsterkillen – eine Neuauflage von Level eins, mit etwas anderer Grafik, neuer Musik, und natürlich eine ganze Ecke schwieriger!

Wie schon eingangs erwähnt: Man kann über den Film (und besonders den dazugehörigen Monster-Werbefeldzug!) geteilter Meinung sein, aber das Spiel ist gelungen! Zwar werden sich geübte Joystick-Artisten erheblich leichter tun als Newcomer, jedoch garantiert das hochgradig faire Gameplay eine lang anhaltende Motivation. Grafik und Scrolling sind über (fast) jeden Zweifel erhaben, schade nur, daß auf PAL-Screen verzichtet wurde. Ein weiterer Schönheitsfehler ist, daß die Highscores nicht gesaved werden, und man bei vorzeitigem Heldentod wieder bei Adam und Eva anfangen muß. Über derlei Kleinigkeiten wird der begeisterte Action-Fan jedoch sicher gerne hinwegsehen. Anders ausgedrückt: „Now the legend has really returned!" (mm)

Batman

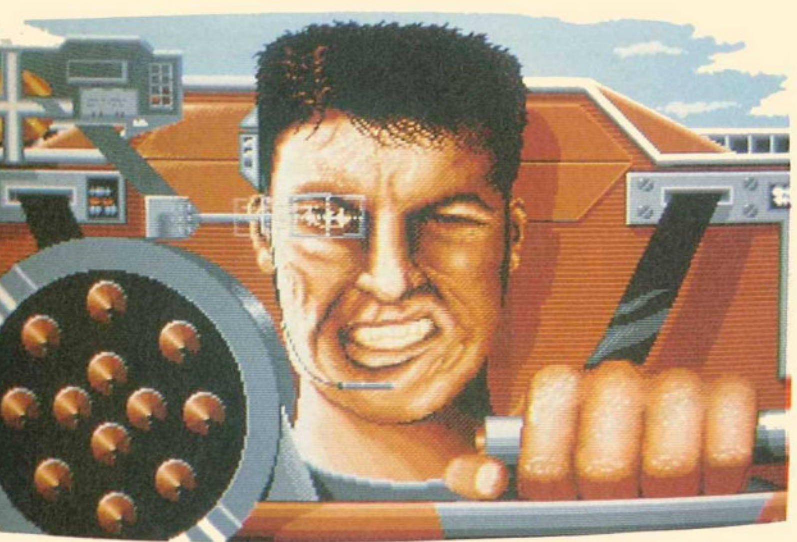
Grafik:	90%
Sound:	93%
Handhabung:	92%
Motivation:	93%
Gesamt:	92%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Die Packung enthält zwei Disketten, eine Anleitung in vernünftigem Deutsch und einen Sticker mit dem Bat-Logo. Ein Zweitlaufwerk wird problemlos anerkannt.

Huiii, wir fahren Achterbahn – na hoffentlich bleibt die Bratwurst drin! Looping, scharfe Rechtskurve und Todeshang: Mit rasanter Action und superstarker Vektorgrafik holt Tynesoft den Rummelplatz ins Wohnzimmer.

ROLLER-COASTER-RUMBLER



Vielleicht schaut er nur so grimmig, weil er seine Zuckerwatte unterwegs verloren hat?



Feine Vektorgrafik – allerdings nicht ganz ruckfrei!



Hoch und runter, nach links und rechts. Stets sieht man die Action aus der Sicht des Achterbahnwagens und hat auf diese Weise oft tatsächlich den Eindruck, man säße selber drin. So einfach herumsitzen und sich durchrütteln lassen, is' aber nicht! Wer Roller Coaster Rumbler spielt, muß im Gegensatz zu einer echten Achterbahn schon etwas für sein Geld tun: Unter Zeitlimit und mit begrenzter Munition sollt Ihr eine vorgegebene Anzahl an Hindernissen von den Schienen schießen. Dazu zählen harmlose Rauten und herumschwebende Kugeln, aber auch gefährliche Riesenbetonklötze. Sind alle Trümmer aus dem Weg geräumt, geht's auf die nächste Piste. Klingt einfach, gelle?

Ist es aber nicht! Sobald zuviel Zeit oder Munition verlorengeht, ist die Fahrt vorbei, und es erscheint eine hübsche Game Over-Grafik auf dem Bildschirm. Auch wer ein Übermaß an Carambolagen baut, muß mit vorzeitigem Spielende rechnen. Außerdem erschwert die rasante Fahrt doch ganz erheblich das richtige Zielen mit dem Fadenkreuz. Aber keiner soll sagen, er hätte keine zweite Chance bekommen: Wer ein Ziel verpaßt, drückt ganz einfach den rechten Mausbutton. Jetzt schaut man aus dem Achterbahnwagen nach hinten und kann noch versäumte Teile abschießen.

Roller Coaster Rumbler ist beileibe kein schlechtes Spiel, durch die Vektorgrafik wird die Achterbahnfahrt ungeheuer realistisch. Dennoch, obwohl alle Objekte schnell animiert sind, kann von Perfektion keine Rede sein. Dazu ist die Angelegenheit doch etwas zu ruckelig. Trotzdem macht Roller Coaster Rumbler insgesamt einen sehr guten Eindruck – was man übrigens vom Sound nicht behaupten kann. Bis auf die nervtötende Titelmelodie wird in dieser Beziehung während des Spielverlaufs kaum etwas Hörenswertes geboten. Das ist wohl der Grund dafür, warum ein Audiotape mit in der Packung ist. Trotzdem: Die Kassette hätte man sich sparen können, wer sich die schauerliche Katzenmusik einmal angehört hat, wird mir vorbehaltlos rechtgeben!

Spielerisch ist dafür alles im Lot. Herrliche Explosionen, rasante Action und immer schwierigere Achterbahnpisten sorgen dafür, daß die Gaudi nicht zu kurz kommt. Und die Tatsache, daß zwei Spieler im Duett die Schienen freischießen können, erhöht den Unterhaltungswert nochmals beträchtlich. Fans von 3D-Vektorspielen sollten unbedingt mal einen Blick riskieren – es lohnt sich!

(Carsten Borgmeier)

Der Amiga Joker meint:
Endlich eine neue Spielidee: Roller Coaster Rumbler bringt die Achterbahn ins Wohnzimmer!

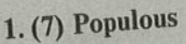
Roller Coaster Rumbler

Grafik:	83%
Sound:	32%
Handhabung:	82%
Motivation:	75%
Gesamt:	68%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,-DM
Hersteller: Tynesoft/Ariolasoft
Bezug: AHS-Amegas Hard- und Software Vertrieb GmbH
Schirngasse 3–5
6360 Friedberg 1
Tel.: 0 60 31/6 19 50

Spezialität: Gesteuert wird im Ein-Spieler-Modus mit der Maus, das Beschleunigen und Bremsen erfolgt allerdings per Tastatur. Die Highscoreliste wird abgespeichert.

Jawollo, es ist soweit: Die ersten Charts mit *Euren* Spiele-Favoriten sind da! Daß Ihr oft nicht ganz unserer Meinung wart, stecken wir klaglos weg – Hauptsache, Ihr macht weiter so fleißig mit!



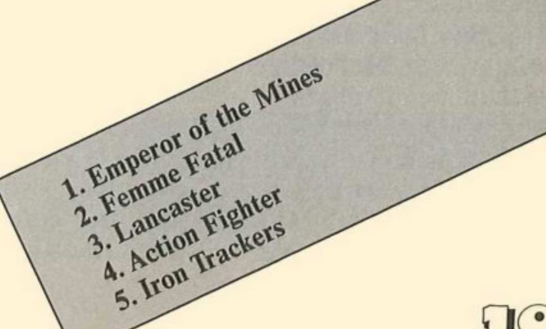
1. (7) Populous
2. (–) Elite
3. (–) Kult
4. (4) F-16 Falcon
5. (-) Oil Imperium
6. (2) Sim City
7. (-) Wallstreet Wizard
8. (1) Shadow of the Beast
9. (5) Xenon II
10. (–) Dungeon Master

UP & DOWN

Wow! Wir waren ganz schön weg, als wir gesehen haben, wie unser armer Briefträger unter der schweren Last der vielen Postkarten schier zusammengebrochen ist. Kaum hatte der gute Mann erleichtert das Weite gesucht, da hat sich unsere Brigitta auch schon an die ehrenvolle Aufgabe der Auswertung gemacht. Wirklich jede Zuschrift wurde berücksichtigt, wenn Ihr also zufrieden seid, dann sind wir es auch – wenn nicht, dann beschwert Euch bei Brigitta – die ist Kummer gewöhnt...

Ihr habt es bestimmt schon bemerkt: Die Ziffern in den Klammern geben an, ob und wie das jeweilige Spiel im Vormonat plaziert war. Nun interessiert Euch sicher, wer denn was gewonnen hat: Schnell die Seite 51 aufschlagen, dort findet Ihr die Ruhmeshalle mit allen Gewinnern des Monats!

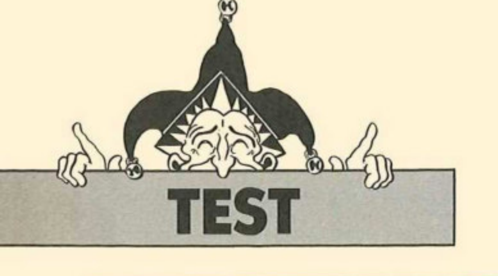
So, jetzt sind aber wieder wir dran. Wie immer, noch schnell jene fünf Games, die nach Redaktionsmeinung die Zitrone des Monats verdient haben:



Auch diesmal werden wieder unter allen Einsendungen drei Games sowie drei bunte Joker-Shirts verlost. Wer dabei sein will, schreibt eine Postkarte mit seinem Tip (oder einer kompletten „Privat-Hitparade") an:

Joker Verlag
„Up & Down"
Untere Parkstraße 67
8013 Haar
Deutschland

Viel Spaß beim Mitmachen!



LASER SQUAD

Ein Erstlingswerk wird natürlich immer mit besonders kritischen Augen betrachtet: Hat der neue Label „Blade Software“ mit diesem taktischen Kriegsspiel sein Meisterstück abgelegt, oder sind die Jungs gar schon durch die Gesellenprüfung gefallen?

Als Befehlshaber einer Lasertruppe darf man sich durch fünf verschiedene Szenarien kämpfen, die alle in ferner Zukunft angesiedelt sind. Es gilt, verschiedene Aufgaben zu lösen, wobei einem entweder der Computer oder (im Zwei-Spieler-Modus) ein menschlicher Gegner in die Quere kommt. Ein Auftrag besteht nun beispielsweise darin, den Chef einer Waffenfirma auszuschalten, der seine Angestellten und Wissenschaftler drangsaliert. Wer sich das Leben unnötig schwer machen will, kann beim Kampf gegen den Computer auch höhere Schwierigkeitsstufen einstellen, aber keine Sorge: Man kommt auch so schon ganz schön ins Schwitzen!

Zu Beginn werden die Akteure mit Rüstungen und

Der Amiga Joker meint:
Blade Software hat mit Laser Squad ein erstaunlich ausgereiftes Erstlingswerk vorgelegt!

Waffen versorgt, bis der Verteidigungsetat erschöpft ist. Anschließend positioniert man seine Männchen auf der (gut scrollbaren) Landkarte, die sich über mehrere Screens erstreckt. Gesteuert wird mit Joystick oder der Tastatur. Über drei verschiedene Modi kann man die aktuellen Werte seiner Getreuen (Strength, Actionpoints, Stamina, Moral, etc.) abrufen und sodann deren Aktionen festlegen. Die Handlungsmöglichkeiten sind wirklich sehr vielfältig, kein Wunder also, daß auch die (dreisprachige) Anleitung sich seitenweise diesem Thema widmet. Bei den Bewegungen heißt es, sich vorsichtig an den Feind heranpirschen: auf dem Screen taucht er erst auf, sobald er in Sichtweite ist. Die gleichen Bedingungen gelten natürlich auch für den Gegner, aber wer will das bei einem Computer schon kontrollieren? Kommt es zu so einem unverhofften Zusammentreffen, sollte man möglichst noch ein paar Actionpoints in petto haben, um die Konkurrenz auszuschalten. Gewonnen hat schließlich, wer die gestellte Aufgabe als erster löst – wie könnte es auch anders sein!

Die Grafik ist durchaus gelungen, und ein softer Sound begleitet das Unternehmen angenehm unaufdringlich – Action-FX sind allerdings Mangelware. Etwas gewöhnungsbedürftig gibt sich die Bedienung des Auswahlmenüs mit dem Stick, da schießt man allzuleicht über's Ziel hinaus, was sich dann nicht mehr rückgängig machen läßt. Unser Testexemplar erhielten wir samt Mini-Anleitung in einer eigentlich recht hübschen Box – der Vertrieb teilte uns jedoch mit, daß sowohl Anleitung als auch Verpackung vor dem endgültigen Release noch geändert werden. Nun, „Modellpflege“ ist ja niemals zu verachten, zumal wenn sie einem Programm zugute kommt, dem gewiß echte Erfolgschancen beschieden sind. Der realistische Handlungsverlauf macht soviel Spaß, daß in absehbarer Zeit mit dem Auftauchen von zusätzlichen Szenario-Disks zu rechnen ist. Laser Squad ist also die beste Empfehlung für die weiteren Games des englischen Newcomers – wir sind schon mächtig gespannt! (wh)



Mit den Burschen vom Laser Squad ist nicht gut Kirschen essen!

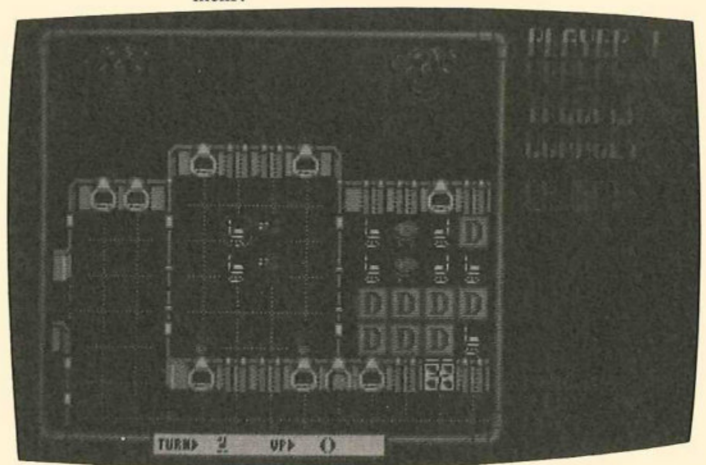
Laser Squad

Grafik:	64%
Sound:	60%
Handhabung:	71%
Motivation:	85%
Gesamt:	70%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: Blade Software
Bezug: AHS-Amegas
Hard- und Software
Vertrieb GmbH
Schirngasse 3–5
6360 Friedberg 1
Tel.: 0 60 31/6 19 50

Spezialität: Das komplexe Strategie-Adventure verfügt über fünf verschiedene Szenarien mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad. Der Packung ist ein großes Poster beigelegt – zumindest bis jetzt.

Fünf Szenarien, ordentliche Grafik und viel Strategie – was will man mehr?



chungen eigentlich auch gleich die ganze Peripherie mit?

P.: Ganz einfach deshalb, weil die Beamten vor Ort nicht sicher entscheiden können, was wir brauchen und was nicht. Oft sieht man den Geräten gar nicht an, was ein geschickter Bastler darin versteckt hat. Denken Sie nur einmal daran, was sich an einem Basis-Amiga so alles aufrüsten läßt...!

A.J.: *Aha, aber wann bekommt man seine Sachen denn eigentlich zurück?*

P.: Nun, einem geständigen Sünder, der sich nur ein paar Spiele kopiert hat, werden lediglich die betreffenden Disketten abgenommen – seine Geräte hat er bald wieder. Wenn wir aber erst ein Gutachten machen müssen, um herauszufinden, was alles kopiert wurde, dauert das halt seine Zeit – und kostet viel Geld! Ja, und wenn wir merken, da steckt ein gewerbsmäßiger Wirtschaftskrimineller dahinter, der den Jugendlichen nur vorgeschoben hat, sehen wir auch genauer hin. Diese Leute sind wirklich gefährlich... nicht der durchschnittliche Computer-Freak!

A.J.: *Wie kommen Sie überhaupt an die Übeltäter ran? Bei Computerviren z.B. stellen wir uns das besonders schwierig, wenn nicht gar unmöglich vor.*

P.: Ermittelt wird nur, wenn eine Anzeige vorliegt, und die kommen aus der gesamten Szene! Oft genug stoßen wir aber dann bei Hausdurchsuchungen auf sehr interessante Zufallsfunde.

A.J.: *Haben Sie denn schon jemand erwischt, der Viren verbreitet hat?*

P.: Soviel ich weiß, laufen zwei Ermittlungsverfahren – verurteilt wurde allerdings bisher noch niemand.

A.J.: *Nun könnte man aber doch argumentieren, daß Viren nur ein harmloser Spaß sind, bei dem eigentlich niemand zu größerem Schaden kommt?*

P.: Die Mehrzahl sind vielleicht harmlose „Joke-Viren", aber fragen Sie doch einmal einen User, dem ein solches Unterprogramm die gesamte Festplatte neu formatiert hat, wie lustig er das noch findet!

A.J.: *Stimmt schon, aber da gibt's doch jede Menge Schutzprogramme...*

P.: Aber das wissen Sie doch selbst, solche Protektoren schützen in der Regel nur vor bereits bekannten Viren. Leider tauchen Monat für Monat neue auf!

A.J.: *Tja, wem sagen Sie das! Welche Strafen hat nun ein „Computerkrimineller" tatsächlich zu erwarten?*

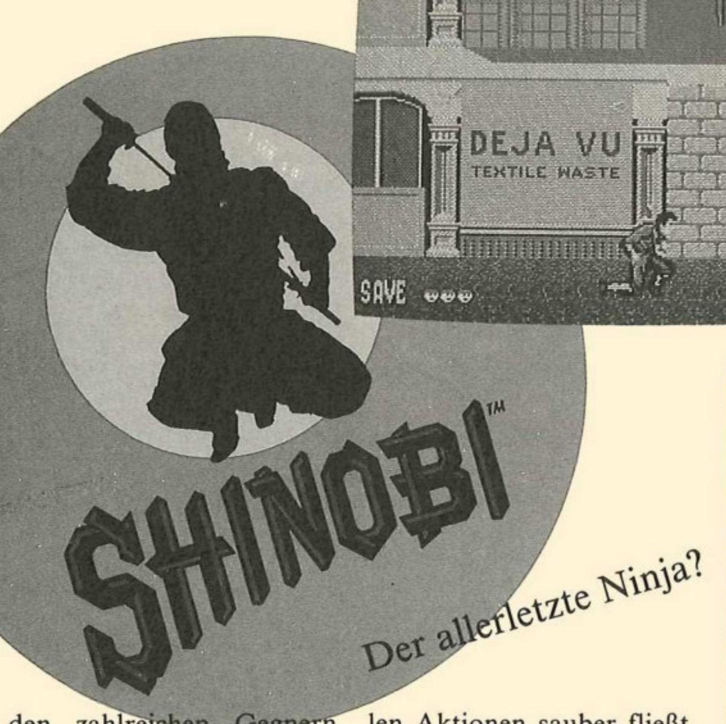
P.: Das kommt natürlich ganz auf die Umstände des jeweiligen Einzelfalles an. Aber bei jugendlichen Ersttätern bleibt es meist bei einer Verwarnung. Wenn diese Leute allerdings weitermachen oder sogar gewerbsmäßig einsteigen, werden die Strafen schon empfindlicher. Die Höchststrafe liegt immerhin bei fünf Jahren Gefängnis!

A.J.: *Eine letzte Frage zum aktuellen Reizthema „Hakker": Sind Sie da schon einem auf die Schliche gekommen?*

P.: Nun, die Ermittlungen und der Tatnachweis sind gerade hier besonders schwierig, da wir mit aufwendigen Leitungsüberwachungen arbeiten müssen. Sie werden verstehen, daß ich hier nicht zuviel aus der Schule plaudern darf. Eine große Gefahr sehe ich bei Hackern jedoch darin, daß hier oft die naive Begeisterung Jugendlicher für die scheinbar unbegrenzten technischen Möglichkeiten von Dunkelmännern ausgenutzt werden kann: denken Sie nur an den KGB-Fall vor einiger Zeit!

A.J.: *Wo Sie recht haben, haben Sie recht. Bleibt nur noch übrig, uns für das offene Gespräch zu bedanken – Sie haben damit sicherlich das eine oder andere Vorurteil aus der Welt geschafft.* (od)

Fein säuberlich verpackt und archiviert: beschlagnahmte Hardware



So geht's oft: Aus einem Sega-Automaten wird ein mäßiges 64er-Game, und daraus wiederum – Jahre später, versteht sich – ein schwaches Amiga-Spiel. Das ist nunmal der Lauf der Dinge...

Der üble Bwah-Foo hat sich an die Schüler einer Ninja-Klasse herangemacht und die Kleinen als Geiseln einbehalten. Nun gilt es, in fünf Missionen (unterteilt in jeweils drei bis vier Stages) eine Rettungsaktion durchzuführen, an deren Ende selbstverständlich das große Show Down mit dem Erzschurken persönlich steht.

Das Ninja-Sprite wird mit dem Joystick gesteuert, als Waffen stehen ein Schwert, etliche Wurfsterne oder die eigene Körperkraft zur Verfügung. Daneben bietet sich einmal pro Level die Möglichkeit, den Helden durch einen Druck auf die Leertaste zu vervielfältigen. Solcherart ausgerüstet kann man getrost den Kampf mit den zahlreichen Gegnern (u.a. sogar der Comic-Held „Spinne") aufnehmen. Ein Zeitlimit von drei Minuten pro Stage und schwer zu besiegende Endgegner sorgen dafür, daß die Sache nicht zu leicht wird.

Leider ist die Grafik schrecklich grob und zudem wenig farbenfroh. Während das Scrolling bei horizontalen Aktionen sauber fließt, ruckt es bei vertikalen schon gewaltig! Auf der Haben-Seite stehen dann ein netter Sound und die unproblematische Steuerung der eigenen Spielfigur. Fazit: Shinobi bietet relativ einfache Action-Kost für Einsteiger, erinnert jedoch weit mehr an die 64er-Version, denn an das Arcade-Original. (ur)

Shinobi

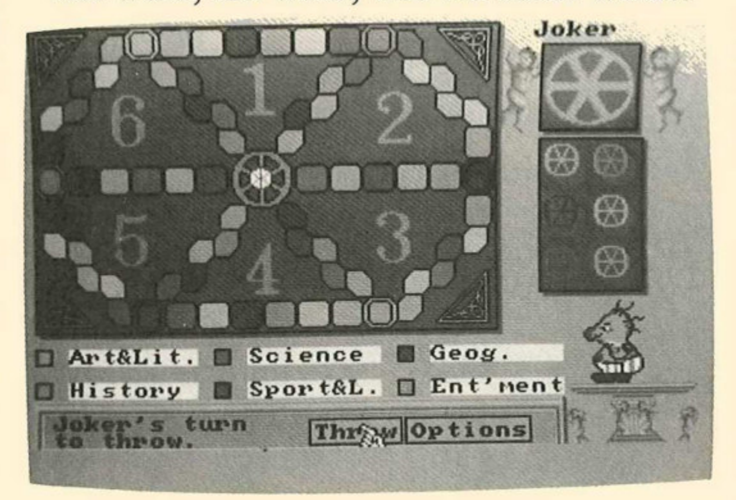
Grafik:	51%
Sound:	72%
Handhabung:	64%
Motivation:	61%
Gesamt:	62%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Virgin Games
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Schön gemacht ist, wie die Übersichtskarten zu Beginn jedes Levels über den Screen schweben. Besiegten Gegnern kann man die Waffen abnehmen. Eine Highscoreliste ist vorhanden.

Ich weiß, ich weiß, was du nicht weißt!

Das berühmte Quizspiel kennt zwischenzeitlich nun wirklich jeder, auch für den Amiga gab es schon einige Clones des Brettspiel-Hits. Jetzt kann man sein Allgemeinwissen am Original erproben.



Die Computerumsetzung bietet zugleich mehr und weniger als die Vorlage. Das ursprüngliche Kontingent von 6000 Fragen aus sechs verschiedenen Wissensgebieten ist zwar auf die Hälfte zusammengeschrumpft, dafür gibt es jetzt auch akustische Knobeleien, knifflige Drudel und sogar einen Quizmaster.

Bis zu sechs Teilnehmer können bei dem Ratespiel mitmischen, der Rechner nimmt ihnen dabei fast alle Arbeit ab: Er würfelt, zeigt die Zugmöglichkeiten an und bietet zudem eine Analyse der Stärken und Schwächen in einzelnen Wissensgebieten. Die Antworten tauschen die Mitspieler frei untereinander aus, am Schirm steht dann, wie es richtig gewesen wäre, und es ist nun Sache der Spieler selbst, zu entscheiden, wie nahe man der Wahrheit gekommen ist.

Obgleich das Brett sehr originalgetreu wiedergegeben ist, ist Trivial Pursuit nicht unbedingt eine Augenweide – aber das war sicher auch nicht Sinn der Übung. Die vielen Zusatzoptionen und der Gag mit dem Melodien-Raten (manchmal rückwärts gespielt!) geben dem Game zwar eine neue Dimension, können jedoch die heimelige Atmosphäre eines Spieleabends am runden Tisch nicht ersetzen. (ur)

Trivial Pursuit

Trivial Pursuit

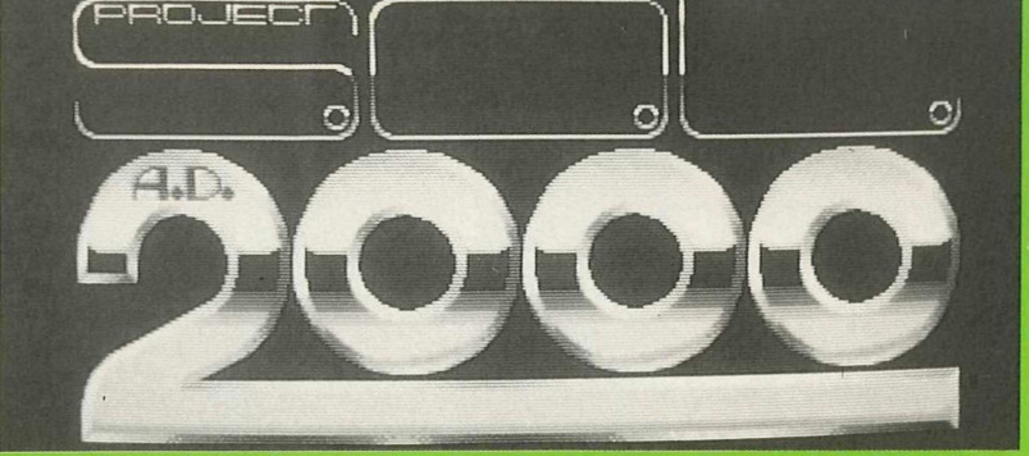
Grafik:	58%
Sound:	62%
Handhabung:	82%
Motivation:	82%
Gesamt:	67%

Variabel
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Horn Abbot/ Domark
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

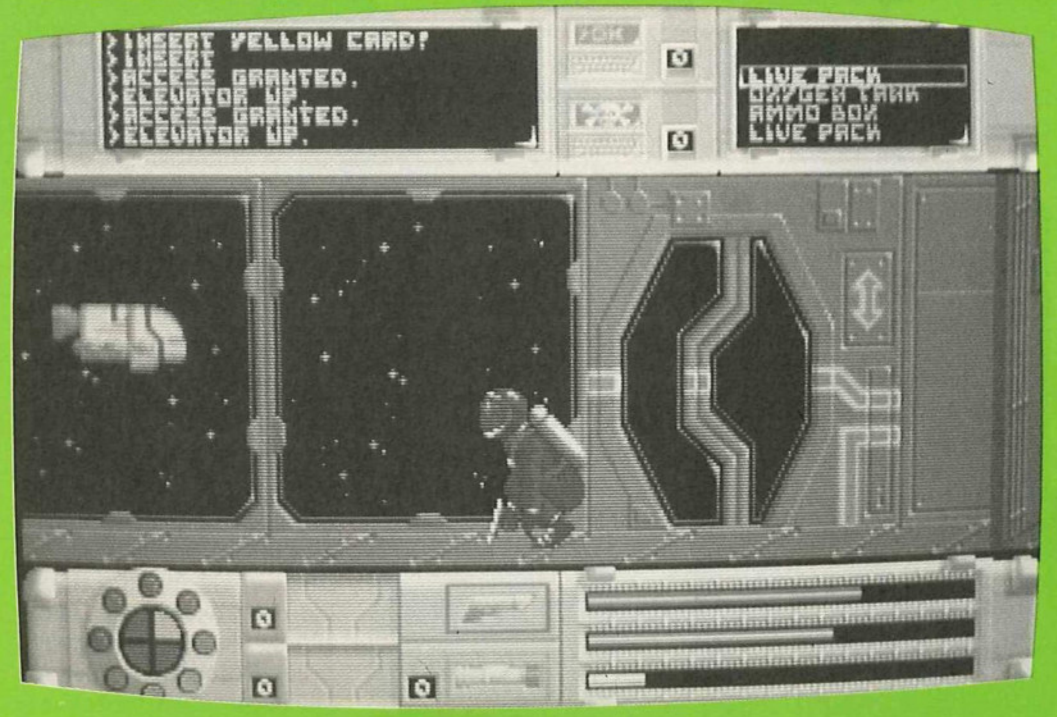
Spezialität: Das Programm ist komplett mausgesteuert. Wenn der drollige Quizmaster zu sehr nervt, kann man ihn „schlafen legen". Zusatzfragen erhältlich.



Der Amiga Joker meint: Mit Sol 2000 AD hat sich Turtle Byte endgültig etabliert: ein solides Action-Abenteuer ohne wenn und aber!



Softwarehäuser sprießen in Deutschland mittlerweile wie Pilze aus dem Boden. Einige werden groß und kräftig, andere weht der erste Verkaufsflop wieder vom Markt. Die Kölner Newcomer „Turtle Byte" scheinen da keine Probleme zu haben: Auch ihr zweites Game muß sich hinter den Produkten renommierter Häuser nicht verstecken . . .



Sol 2000 AD bringt neues Futter für ausgehungerte Action-Fans.

Das Spielchen führt uns diesmal in den Weltraum des Jahres 3450. Helmut Kohl ist nicht mehr Kanzler, und Commodore liefert gerade den Amiga 10.000 aus – eigentlich müßte es der Menschheit wahnsinnig gut gehen. Doch böse Aliens bedrohen den schönen Frieden! Das kriegerische Völkchen hat schon die Randgebiete des Sonnensystems erobert und droht, auch bald der Erde einen laserwarmen Besuch abzustatten. Nur ein wahrer Held kann dieses Unheil noch vereiteln: Dazu muß er die Computer von drei Verteidigungsanlagen reaktivieren.
Zu Beginn sieht der Spieler, wie der Astro-Rambo mit seinem Raumgleiter bei der ersten Verteidigungsanlage landet und aussteigt. Das Absuchen der zahlreichen Gänge ist ein schwieriges Unterfangen, oft versperren Laserbarrieren den Zugang zu anderen Korridoren. Jede Station besteht aus mehreren Etagen, die durch Fahrstühle miteinander verbunden sind. Wer glaubt, man könne gemütlich durch die Korridore spazieren und ab und zu Fahrstuhl fahren, der irrt gewaltig. Obwohl die Verteidigungsanlagen laut Anleitung gar nicht aktiviert sind, wimmelt es überall von Robotern, die tödliche Lasersalven auf das mächtige Heldensprite abfeuern. Aber was ein echter Hero ist, der ballert natürlich zurück . . . Nach mehreren Treffern verabschieden sich die Angreifer mit einer hübschen Explosion. Wem die Laserpistole nicht reicht, der kann auch mit Panzerfaust oder Superwumme Robbies vom Screen blasen, vorausgesetzt, er hat zuvor die passende Munition gefunden. Doch Vorsicht: Der Munitionsvorrat ist begrenzt! Auch Sauerstoff und Kampfkraft stehen nicht beliebig lange zur Verfügung, man kommt also nicht umhin, kleine Schränke nach den dringend benötigten „Erfrischungen" zu durchsuchen. Manchmal finden sich dabei auch Identitätskarten, mit deren Hilfe sich die Sicherheitsabfragen überwinden lassen.
Neben den Robotern erschweren feindliche Raumschiffe zusätzlich das Heldenleben. Bei einem Angriff gilt es, so schnell wie möglich in eine Kampfkanzel zu gelangen, um die Angreifer mit einem Geschütz vom Himmel zu holen. Hat man nach langer Suche endlich die fraglichen Computer gefunden und durch die Eingabe von Codes reaktiviert, geht's in die zweite Raumstation. Erst wenn alle drei Stationen wieder fit sind, ist das Spiel gelöst. Doch das dauert eine ganze Weile!
In technischer Hinsicht hat das Spiel nur einen Schönheitsfehler: Der Held springt wie ein Känguruh! Ansonsten bietet Sol 2000 AD solide Durchschnittskost – das Game ist zwar kein Hit, aber zumindestens ein überdurchschnittliches Action-Abenteuer. (Carsten Borgmeier)

Sol 2000 AD

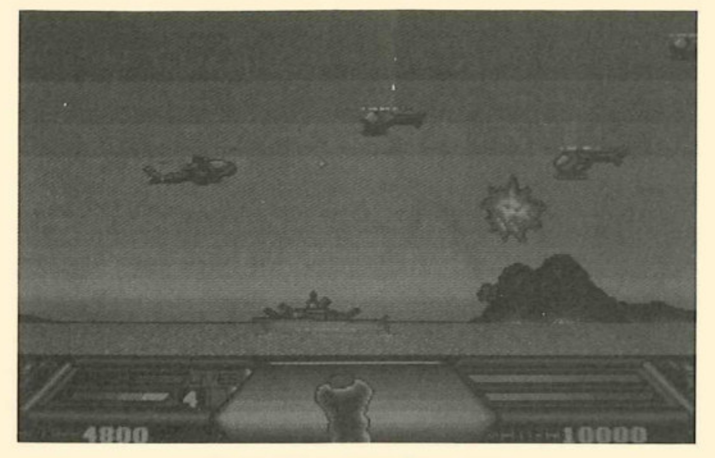
Grafik:	76%
Sound:	65%
Handhabung:	70%
Motivation:	65%
Gesamt:	69%

Für Anfänger
Preis: ca. 65,-DM
Hersteller: Turtle Byte
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Spielstände können auf Diskette abgespeichert werden, und als Zugabe gibt's eine hübsche animierte Schlußsequenz.

Steigar

So heißt der furchtlose Hubschrauberpilot, der im Auftrag der CIA Terroristenbasen und in Ungnade gefallene Militärdiktatoren erledigen soll. Die Auftraggeber waren allerdings recht geizig, was die Ausstattung mit den nötigen Waffen angeht ...



Ganz alleine gegen alle – eben wie immer!

Zu Anfang müssen die Bordkanone sowie eine einzige „intelligente Bombe“ (entpuppt sich als Zielsuchrakete) genügen, all die zusätzlichen Springbomben und Raketen wollen durch Feindabschüsse sauer verdient werden! Bevor man sich mittels Joystick auf die zahlreichen Gegner stürzen darf, wird erst einmal der Auftrag näher erläutert – überflüssigerweise, wie ich meine: Letztendlich kommt man doch nur vorwärts, wenn man auf alles schießt, was sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft bewegt. Etwas irritierend ist dabei, daß man aus der Kanzel heraus auf seinen eigenen Hubschrauber blickt...!
Ansonsten bietet die Grafik wenig Aufregendes, der Himmel ist z.B. in schlichtem „Streifenflanell“ gehalten. Pluspunkte gibt's vor allem bei den Sounds, welche einfallsreich die Versuche unseres Piloten untermalen, seine fünf Leben heil davonzubringen. Die Handhabung stellt keine großen Anforderungen an den Spieler, die Programmierer von Screen 7 hatten mit ihrem Flieg- und Ballerspiel wohl eher den Computerneuling im Auge. Für den mag es auch eine Weile ganz lustig sein, der erfahrene Action-Fan kann dagegen auf die sattsam bekannten Einzelkämpfer vom Schlage Steigars getrost verzichten. (ur)



Steigar

Grafik:	58%
Sound:	70%
Handhabung:	72%
Motivation:	40%
Gesamt:	60%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,-DM
Hersteller: Screen 7
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Mit Kickstart 1.3 hat das Programm arge Probleme – es lädt nicht ordentlich und verabschiedet sich spätestens nach dem ersten Level! Ansonsten: Bombenabwurf mit der Leertaste, eine neue Bombe gibt's nach 10.000 Punkten. Kein Zwei-Spieler-Modus.



Steel

Grafik:	70%
Sound:	55%
Handhabung:	66%
Motivation:	41%
Gesamt:	58%

Variabel
Preis: ca. 59,-DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

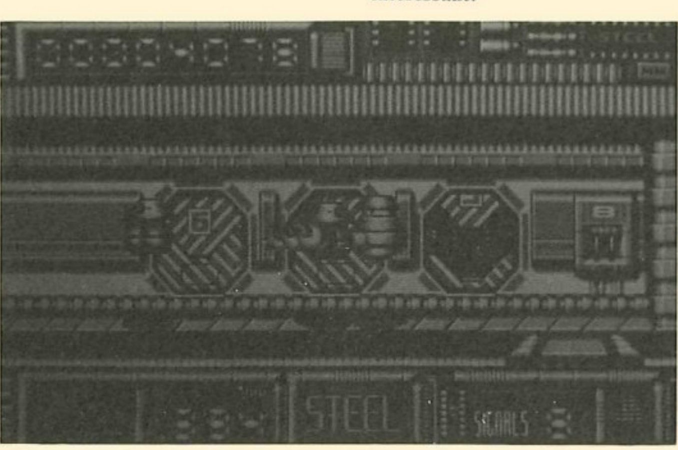
Spezialität: Bei 512K-Amigas sollte ein eventuell vorhandenes Zweitlaufwerk abgestöpselt werden, um einen reibungslosen Ladevorgang zu garantieren. Die Anleitung ist mehrsprachig, strotzt jedoch vor Rechtschreibfehlern!

Steel

Wer hätte gedacht, daß einen Robot übernehmen, damit in ein fremdes Raumschiff eindringen und die feindlichen Verteidigungsanlagen deaktivieren, eine ziemlich langweilige Sache ist?

Acht violette Patronen wollen gefunden sein, ehe das Verteidigungssystem außer Kraft ist. Kein leichtes Unterfangen für unseren Robbie, da eine Menge anderer kleiner Blechköpfe durch die Gänge schwirren, die nichts anderes im Sinn haben, als den Helden in seine Atome aufzulösen. Da hilft's nicht viel, daß man die verbrauchte Energie zu Lasten des Scores an speziellen Tankstellen wieder auffrischen kann....
Die Programmierer haben wohl selbst eingesehen, daß die Hatz durch die Korridore schnell langweilig wird, und deshalb noch ein Unterspiel eingebaut, das an aufgestellten Terminals abgerufen werden kann. Nur, auf Dauer ist das ja auch nix Genaues und gewiß kein Ersatz für eine vernünftige Spielidee.
Die Grafik hingegen ist gut gelungen, der Sound beschränkt sich jedoch auf eine kurze Titelmelodie und einige recht nette Effekte. An der Joystick-Steuerung gibt es nichts auszusetzen – kein Wunder, kann die Spielfigur doch ausschließlich in der Horizontalen bewegt werden. Besonders traurig: Der Bildausschnitt wird nicht einmal gescrollt, es wird einfach in den nächsten Screen umgeschaltet.
Steel erschien schon vor einigen Jahren als Billigspiel für den C 64, wir Amigianer sollen jedoch richtig zur Kasse gebeten werden. Ich jedenfalls wüßte bessere Wege, mein sauer verdientes Geld unter die Leute zu bringen! (ur)

Roboter unter sich – vielleicht finden wenigstens die das Spielchen interessant?



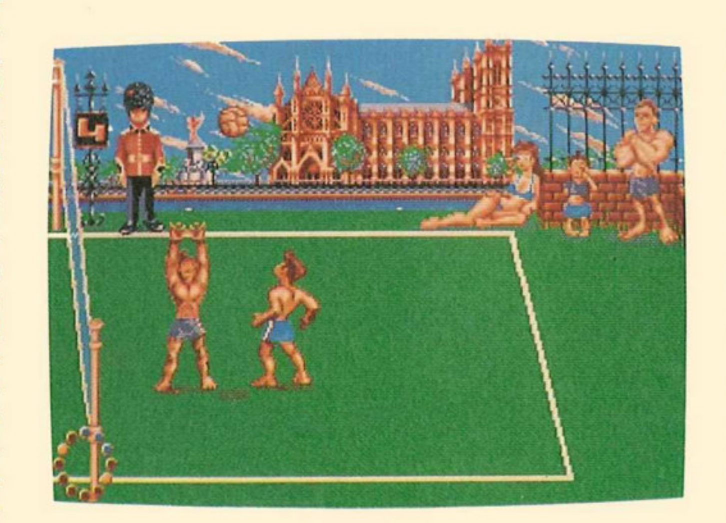
Beach Volley

Sommer, Sonne, Strand und Volleyball – ganz klar, beim Veröffentlichungsdatum ihres neuen Sportspiels haben die Jungs von „Ocean" daneben gehauen. Ansonsten aber ist Beach Volley alles andere als ein Schlag ins Wasser!

Der Amiga Joker meint:
Beach Volley ist ein toller Sommerspaß, der auch im Winter Freude macht!

HIT

Schon der Vorspann macht Freude: In feinster Comic-Tradition wird auf verschiedenen Panels die Geschichte zweier typisch amerikanischer Sunny-Boys erzählt, die sich aufmachen, um in einer weltweiten Tournee die Beach Volley-Meisterschaft zu erringen. Sodann darf man wählen, ob gegen einen menschlichen Partner oder unsere blecherne „Freundin" gespielt werden soll.
Das erste Match findet in London statt. Am Strand der Themse bekommt der Spieler unter den interessierten Augen der zuschauenden Beefeaters und Beauty-Queens den ersten Aufschlag zugesprochen. Bei den anfänglichen Spielversuchen stellt sich schnell heraus, daß die Steuerung des eigenen Doppels zwar sehr exakt und variantenreich ist, aber doch einiges an Training erfordert, ehe man auch nur den ersten Punkt einheimsen kann. Zudem spielen die Computer-Gegner ziemlich gut, wer nicht auf ein schnelles Stellungsspiel und perfektes Timing beim Schlagen (Feuerknopf) zurückgreifen kann, wird kaum jemals zu den folgenden Spielen in New York, Sidney, Paris, etc. zugelassen werden.
Zur Praxis: Die Stelle, an der der gegnerische Ball auftreffen wird, ist mit einem Kreuz gekennzeichnet, über dem momentan aktiven Spieler schwebt mahnend eine Hand. Um nun einen satten Schmetterball über das Netz zu zischen, muß die Spielfigur genau im richtigen Moment abspringen und den Ball erwischen. Für einen erfolgreichen Block gilt der gleiche Bewegungsablauf – nur eben ohne Ball. Grundsätzlich ist Beach Volley also nichts anderes als ein klassisches Two on Two-Sportspiel. In der französischen Unterabteilung des englischen Software-Giganten hat man es jedoch meisterlich verstanden, die Motivation des Spielers über den reinen Wettkampf hinaus tüchtig aufzustacheln. Dafür sorgen zum einen der abwechslungsreiche Sound, zum anderen die fließende Animation der Spieler sowie die sehenswerten Hintergründe. Wen stört es da noch, daß die Original-Volleyballregeln nur teilweise gelten? So darf zwar der Ball nur dreimal gespielt werden, man kann jedoch auch dann punkten, wenn der Gegner das Service hat – ja, selbst ein mißlungener Aufschlag wird gleich nach dem ersten Versuch mit einem Punktverlust bestraft. Zusätzlich findet sich am linken unteren Bildschirmrand eine stilisierte Uhr, die angibt, wieviel Zeit noch bleibt, um das Match zu gewinnen. Geht's dem Ende zu, so wechselt die Musik zu fetzigem Rock'n Roll, um die müden Recken zusätzlich anzustacheln!
Das Fazit in aller Kürze: Beach Volley ist ein durchwegs gelungenes Game und ein absolutes Muß für jeden Sportspiel-Fan! (ml)



Sexy Girls am Spielfeldrand – wer würde sich da nicht ins Zeug legen?

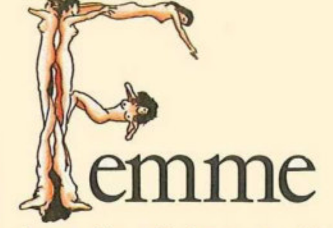
Spezialität: Wer ein Match gewinnt, darf seinen Triumph in einer Turniertabelle verewigen und vor dem nächsten Spiel auf einer Grafik nachsehen, welcher Austragungsort nun am Programm steht. Schade nur, daß man, um die Spieler-Modi (ein oder zwei) zu wechseln, das Programm immer neu starten muß.

Beach Volley

Grafik:	82%
Sound:	83%
Handhabung:	81%
Motivation:	86%
Gesamt:	83%

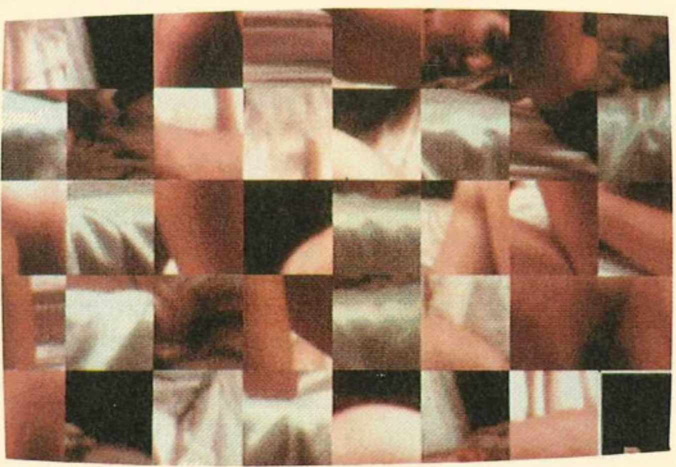
Für Experten
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63



emme atal

Sex... ein heißes Eisen, das wohl niemand kalt läßt! Also, was macht eine schlaue Firma? Ganz einfach: Ein paar markige Werbesprüche, einige digitalisierte Nackedeien und ein Hauch von Spielidee; kurz gemixt – fertig ist der (Miss-)Erfolg?!

Das Strickmuster ist durch unzählige Strip Poker-Spiele bestens bekannt, diesmal ist allerdings die Variante „Bau Dir Deine Traumfrau" dran. Das hört sich zwar sehr verlockend an, ist aber in der Praxis nichts anderes als ein Memory-Puzzle von Bildern, die oft hart an der Grenze zur Pornographie liegen.



Nach umständlicher Kramerei in verschiedenen Menüs präsentiert sich das Pin Up einer von zehn verschiedenen Schönheiten am Schirm, das dann – je nach Schwierigkeitsstufe – in viele Einzelteile zerlegt wird. Nun gilt es, die Lady wieder richtig zusammenzusetzen, auf Wunsch mit akustischer Unterstützung einer sexy Damenstimme. Nach getaner Arbeit darf man (in einem weiteren Menü) nachgucken, wieviele Züge man benötigt hat – und damit hat es sich!

Nichts gegen die Abbildungen hübscher Mädchen, aber diese Art der Fleischbeschau dürfte wohl nur Leuten mit speziellen Veranlagungen Vergnügen bereiten: Puzzelt man die Girls nämlich falsch zusammen, so ergeben sich oft Bilder, die das gesamte Spektrum von unfreiwilliger Komik bis zu wahren Appetitverderbern abdecken. Na egal, das Game macht's vermutlich ohnehin nur einige Wochen, ehe die BPS ihren Bannfluch darüber spricht. (ml)

Femme Fatale

Grafik:	38%
Sound:	34%
Handhabung:	22%
Motivation:	14%
Gesamt:	27%

Variabel
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Graphic Expressions
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Programm ist komplett mausgesteuert, Spielstände können abgespeichert werden. Bilder und Menüs sind z. T. im Interlace-Modus – es flackert fürchterlich! Paßwortabfrage.

CHINESE KARATE

Was?! Jemand traut sich, nach „IK+" noch ein Karatespiel für den Amiga herauszubringen? Mutig sind sie jedenfalls, die Jungs von Turtle Byte – stürzen wir uns also ins Kampfgetümmel...

Nach dem angenehm schnellen Laden stimmt ein nettes, wenn auch arg ruckeliges Intro den Spieler auf die kommenden Fights ein. Nach der asiatisch höflichen Verbeugungszeremonie wird in sechs Kämpfen (zu je zwei Runden) um Leben und Tod (oder vielleicht auch nur um einen wertvollen, alten chinesischen Blumentopf, who knows?) der Champion ermittelt. Dabei stehen sich immer gleiche Gegner vor wechselnden und zum Teil animierten Hintergründen gegenüber. Die Lebensenergie wird als allmählich schrumpfende „Latte" angezeigt; Verlierer ist, wer nach zwei 100 Sekunden-Runden den kürzeren Balken hat (oder vorher KO gegangen ist). In drei Bonusleveln darf man dann noch Chinadrachen-Teile, Bälle oder Vasen zerlegen. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich niedrig, allein der letzte Karateka erweist sich als nahezu unbezwingbar. Wer ihn dennoch schafft, wird zum Schluß von einer Geisha zum Sieger gekürt!

Die Grafik ist nicht gerade die stärkste Seite von Chinese Karate, dafür funktioniert die Joysticksteuerung ohne jeden Tadel. Der Soundtrack kommt recht knackig rüber, und ein prima Zwei-Spieler-Modus sorgt für Abwechslung. Wer also noch ungeübt in fernöstlichen Kampftechniken ist, sollte ruhig mal einen Blick auf Chinese Karate werfen. (mm)

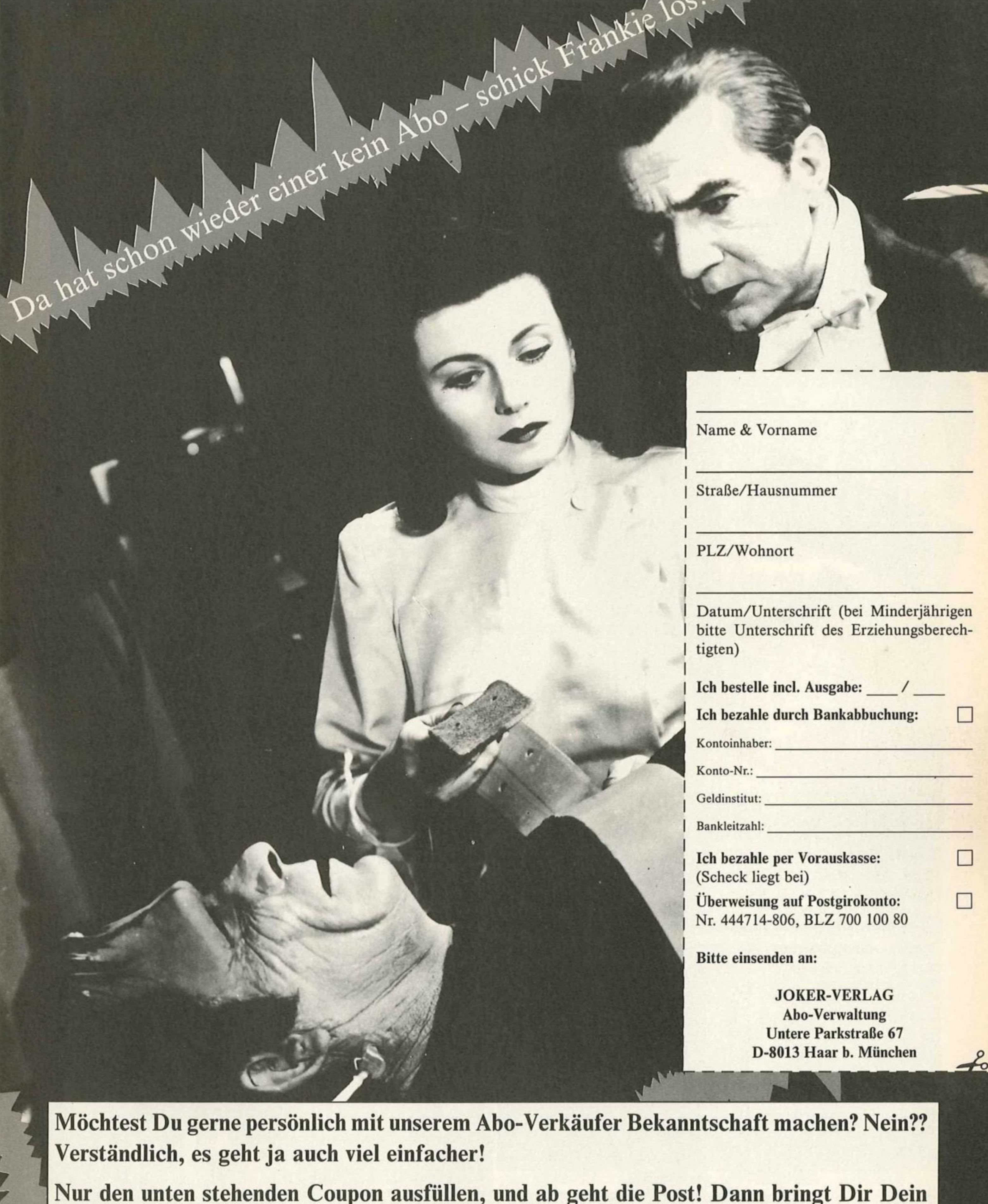
Der Amiga Joker meint:
Chinese Karate – der erste Schritt zum schwarzen Gürtel!

Chinese Karate

Grafik:	61%
Sound:	73%
Handhabung:	75%
Motivation:	71%
Gesamt:	70%

Für Anfänger
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Turtle Byte
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Hut ab: Das erste Game seit Ewigkeiten, das auf Markendisks ausgeliefert wird! Eine abspeicherbare Highscoreliste und ein Pausenmodus sind ebenfalls geboten.



Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____________

Konto-Nr.: ____________

Geldinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Möchtest Du gerne persönlich mit unserem Abo-Verkäufer Bekanntschaft machen? Nein?? Verständlich, es geht ja auch viel einfacher!

Nur den unten stehenden Coupon ausfüllen, und ab geht die Post! Dann bringt Dir Dein Lieblingsbriefträger den neuen AMIGA JOKER nämlich Monat für Monat direkt an die Haustüre. Und Geld sparst Du obendrein: Statt DM 65.– kosten Dich 10 Ausgaben jährlich nur noch schlappe DM 60.– (ÖS: 500,– / SFR: 60,–), Porto inclusive, versteht sich! Wer ist da noch auf Frankies Beratung scharf?

DIE PD-BOX

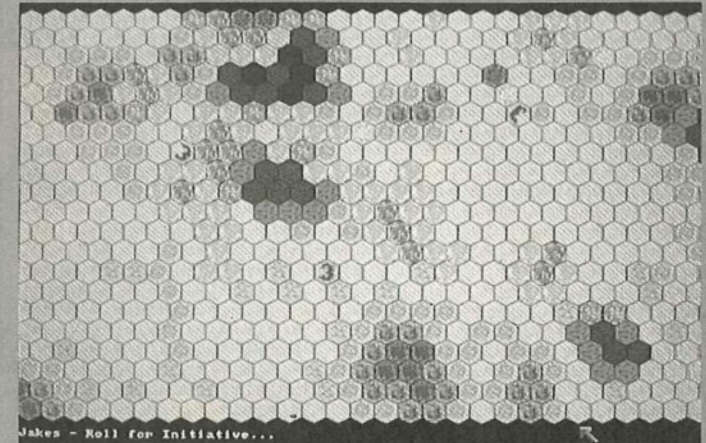


Fischers Fritz fischt frische Fische – wie beim letzten Mal versprochen, nehmen wir heute mal die Angel zur Hand und schauen, was uns so an den Haken geht. Die Auswahl in unserem Teich reicht dabei von Fish 200 bis Fish 236.

Als erster hat **Fish 205** angebissen, hier finden wir auch gleich zwei Spielchen, nämlich:

Battleforce & Chess

Battleforce simuliert den Kampf zwischen zwei oder mehr Roboter-Kampfmaschinen. Gekämpft wird (im Interlace-Modus) auf der bekannten Sechseck-Landkarte, zu der es auch einen Map-Generator gibt. **Chess** ist (trotz Version 2.0) ein eher simples Schachspiel. Es ist nicht gerade für Großmeister gedacht, aber dafür beschert es uns Normalsterblichen öfters mal Erfolgserlebnisse!

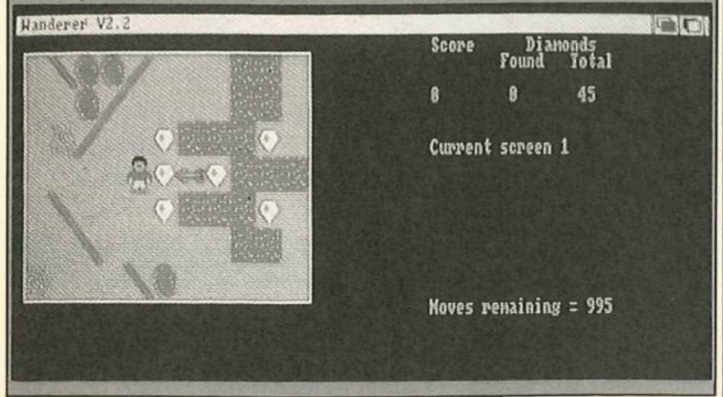


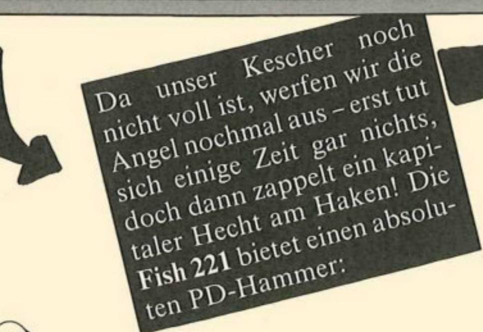
So, nach dem anfänglich guten Beißverhalten kehrt jetzt erstmal etwas Ruhe ein. **Fish 211** enthält zwar kein Spiel, aber dafür einen nützlichen Viruskiller. „Viruscontrol" soll auch gegen Linkviren helfen und bietet ansonsten all die Nützlichkeiten, die man von einem guten Schutzprogramm erwartet. Allen Virusgeplagten steht auf der **Fish 216** noch ein aktueller Virusprotektor in der Version 3.2 zur Verfügung. „Virus X" erkennt alle bekannten Bootblockviren und arbeitet still im Hintergrund: Eingelegte Disketten werden sofort überprüft und am Bildschirm (farbig) gemeldet. Zusätzlich gibt's hier auch eine „Boulderdash"-Variante. Bei



Wanderer

geht's um das Aufsammeln von Diamanten in einer grafisch einfachen Umgebung. Herabfallende Steine sorgen dafür, daß die Sache nicht zu leicht wird. Wem die vorhandenen Screens nicht ausreichen, der kann sich mit einem Editor eigene Welten schaffen.





Da unser Kescher noch nicht voll ist, werfen wir die Angel nochmal aus – erst tut sich einige Zeit gar nichts, doch dann zappelt ein kapitaler Hecht am Haken! Die **Fish 221** bietet einen absoluten PD-Hammer:

Steinschlag

Diese „Tetris"-Variante aus deutscher Hand (echte Wertarbeit) braucht den Vergleich mit professioneller Software nicht zu scheuen. Geboten werden 16 verschiedene, musikunterlegte Level. Mit dem Joystick trägt man eine Ebene nach der anderen ab, wobei die Geschwindigkeit in jedem Level zunimmt. Gegen Ende wird das reichlich hektisch, aber das Spiel läßt sich für schöpferische Pausen zwischendurch auch anhalten.





Mitgeliefert wird



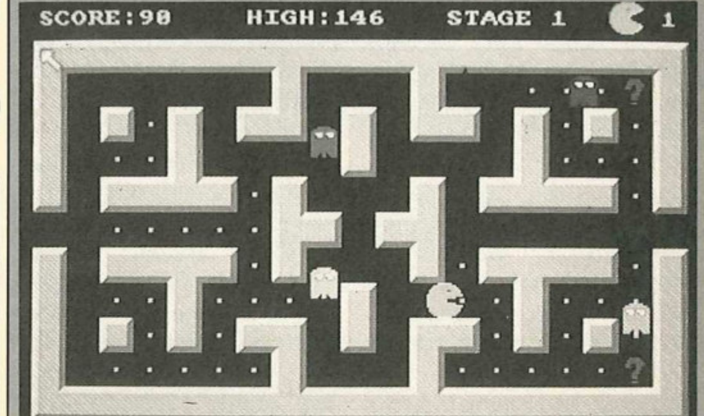
Bally II

eine Umsetzung des Arcade-Games „Click". Hier gilt es, Teilflächen abzugrenzen, ohne daß die herumsausenden Punkte vorher die gezogene Linie berühren. Das Ganze läuft recht flott und mit Sound, ein verbesserter Update davon findet sich auf der **Fish 232**. Die **Fish 223** enthält mit

Paccer

einen weiteren Clone: Die schmerzlich vermißte, neueste „PacMan"-Variante! Wer also von dem Grufti immer noch nicht genug hat, kann bei Paccer sogar eigene Screens entwerfen und sich somit ein individuelles Labyrinth zusammenschustern.

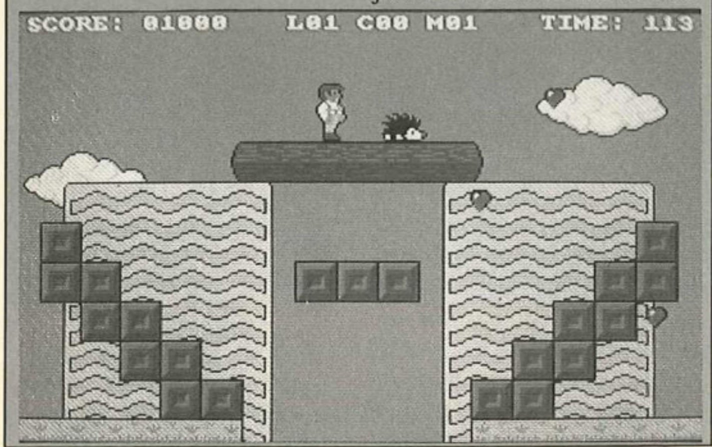
Der nächste Fish-Zug fördert **Fish 224** zutage:



Peter's Quest

ist ein Hüpf- und Laufspiel mit ansprechender Grafik und gelungener Soundumtermalung. Die gute Daphne, die man 20 Level hindurch suchen muß, wirkte auf mich allerdings eher wie eine Schrulle mit Lockenwicklern (wer heißt schon Daphne?). Die Joysticksteuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, das Spiel aber ansonsten O.K.

Nachdem wir nun schon einige dicke Brummer an Land gezogen haben, sind jetzt die kleinen Fische dran:

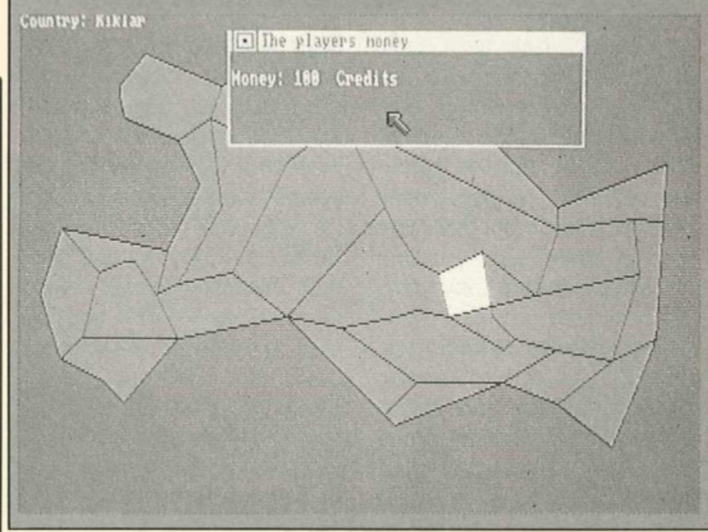




Emporos

auf **Fish 229** ist ein strategisches Spielchen, bei dem man sich eines der angebotenen Länder untertan machen muß. Das Game ist nicht so sehr für's Auge, vielmehr ist hier Grips gefragt – jedenfalls mehr oder weniger! Um den einen entscheidenden Lösungsweg zu finden, muß man Waren kaufen und verkaufen, Konversation betreiben und so weiter...

Fish 230 enthält wieder einen „Tetris"-Clone namens



Quattro

Im Gegensatz zu Steinschlag wirkt die Grafik etwas kümmerlich, dafür kann Quattro mit ein paar Besonderheiten aufwarten: Soundeffekte, ein Hintergrund mit 43 Farben, Anzeige des nächsten Steins, drei Schwierigkeitsgrade und ab Level vier gibt's einen vorgeformten Boden.

Zu schlechter Letzt noch ein Spiel auf **Fish 235**, von dem ich nur abraten kann:



Mirrorwars

ist grafisch und vom Spielwitz her in der untersten Etage einzuordnen. Man schießt mit Lasern auf das gegnerische Raumschiff, wobei die Schüsse durch Spiegel abgelenkt werden, so daß man sich unversehens selber treffen kann. Na ja, auch der beste Angler fördert von Zeit zu Zeit nur einen alten Stiefel zutage...

So, das war's auch schon mit unserem heutigen Fischzug, bis zum nächsten Mal. So long und Petri Heil! (wh)

Bezug:
Wolfgang Bittner
Keltenstraße 15
6700 Ludwigshafen/Rhein 25
Tel.: 0621/674974



Wie im letzten Heft schon angekündigt, werden wir diesmal über Copy-Parties berichten. Dr. Freak hat sich vor Ort umgesehen und wird Euch heute schildern, wie es bei so einer Kopier-Orgie zugeht:

Angefangen hat das Ganze in den Jahren 1985/86, als die Freak-Szene schon eine beachtliche Größe erreicht hatte; zuvor gab es höchstens kleine gruppeninterne Treffen. Das erste Meeting fand in einem ganz normalen Mehrfamilienhaus statt, in dem sich Cracker und andere Freaks einfach mal so zum Spaß trafen, um sich kennenzulernen und Informationen auszutauschen. Einige der damals anwesenden Leute sollten die Szene später entscheidend prägen, so z. B. die „Swiss Cracking Association" oder die „Star Frontiers". Aus diesen Treffen im kleinen Kreis entstanden dann mit der Zeit die berühmt-berüchtigten Massenveranstaltungen von heute.

Immer wichtiger wurde da natürlich eine gute Organisation: Schon zwei bis drei Monate vor dem Termin werden die Einladungen mit Angabe von Ort und Zeitpunkt verschickt! Meistens steht auch drauf, was so alles geboten wird (Demo-Competitions, Modem-Importe, etc.), was man mitnehmen sollte (Computer, Mehrfachstecker und natürlich Disketten!!), und was verboten ist (eigene Ghetto Blaster, weil der Krach sonst unerträglich wird). Wenn die Party in Deutschland stattfindet, wird oft nur ein Treffpunkt angegeben, es könnte ja sein, daß die Polizei eine Einladung in die Finger bekommen hat!

Aus diesem Grund finden die meisten Treffen heutzutage in Holland, Österreich oder der Schweiz statt. Doch auch dort gibt es öfters Zwischenrufe: „Die Bullen kommen!", und eine wilde Stampede bricht aus, bei der jeder alles liegen und stehen läßt, um bloß ungeschoren davonzukommen. Aber selbst wenn die Ordnungshüter nicht gerade vorbeischauen, geht es meist ziemlich chaotisch zu – die berühmtesten Parties wie etwa in Venlo/Holland sind in der Regel total überfüllt; man muß schon sehr aufpassen, um nicht über fremdes Equipment, Verlängerungskabel oder schlafende Teilnehmer zu stolpern.

Die guten alten Zeiten, als man zwischendurch noch einen kleinen Schwatz mit den Kollegen halten konnte, sind auch längst vorbei. Heute jagt ein Release (Gecracktes Spiel, Trainerversion, eben eine neue „Veröffentlichung") den nächsten – für jede bekannte Gruppe ist es natürlich eine Schande, wenn sie bei so einer Gelegenheit nichts vorzuweisen hat. Da werden dann die besten Leute nochmal ordentlich angetrieben, um möglichst viel zu produzieren. Gerade bei den Demo-Competitions (oft sogar mit Jury!) findet man häufig sehr fähige Programmierer, Grafiker und Soundhexer, die noch nicht dem Lockruf des Geldes erlegen sind.

Was es im einzelnen zu sehen gibt, hängt auch vom jeweiligen Land ab, in dem das Ganze stattfindet: In Skandinavien beispielsweise gelten die besten Demos mehr als die besten Cracks, die Parties dort werden vor allem durch das Show Off der Programmierer geprägt. Tja, und wie sieht's nun mit der Ausbeute einer solchen Kopier-Orgie aus? Im Schnitt bringt ein fleißiger Partygast so 30–40 Disks mit nach Hause – das böse Erwachen kommt dann beim Auspacken, wenn man feststellt, daß etliches kaputt ist (wg. Kopierhektik!). Addiert man jetzt mal die Reisespesen, sonstige Unkosten und den vergossenen Angstschweiß, so hat schon so mancher zu seiner Erschütterung feststellen müssen, daß sich der Aufwand kaum gelohnt hat. Im Laden hätte es die Soft nur wenig später, aber dafür mit Garantie, Service und Anleitung gegeben.

Der gerade Weg ist eben immer noch der beste! Mit dieser Offenbarung verabschiedet sich bis nächsten Monat,

Euer

Dr. Freak



NORDIC POWER (ACTION CARTRIDGE PLUS V7)

C64 & C 128 (64-Modus)

99,– DM

- FAST-LOAD (Bild an, ∅ 6 Sekunden/202 Blocks) ● TURBO-TAPE 249 BLOCKS ● FREEZER
- CENTRONICS INTERFACE ● PACKER ● FILE-COPY & BACKUP für 1 oder 2 Floppys
- HARDCOPY (Graphik mit und ohne Sprites, Text) ● DIA SHOW für Disk und Tape
- BILDER UND SPRITES SPEICHERN (und in andere Spiele übernehmen) ● AUTOFEUER
- BASIC-TOOLKIT ● MASCHINENSPRACHEMONITOR (Computer, Disk, Floppy) ● JOYSTICK-TAUSCH
- SPIELE-TRAINER (bremst Spielablauf) ● TRAINER POKES ● SPRITE-EDITOR und mehr
- Datasette, 1541, 1571, 1581 (2 Floppies) Drucker MPS 801/803, Epson-kompatibel (9 u. 24 Nadeln, 9 Nadeln Farbe)

NORDIC POWER (FIRST AMIGA ACTION CARTRIDGE)

AMIGA 500
AMIGA 1000

198,– DM

- PROGRAMM-FREEZE (Anhalten bei jedem Spielstand, Bearbeiten, Speichern, wieder Laden oder weiter Spielen)
- GRAPHIK-FREEZE (Bilder ansehen, einfrieren und abspeichern im IFF-Format; Bitplanes 6, Modulo 2, Datafetch und -stop, Farben)
- Hardcopy vom Bildschirm
- SOUND-FREEZE (Freezen, Ansehen, Abspielen mit variabler Geschwindigkeit und Abspeichern von Sound-Samples; Klangbilder werden graphisch als Klangkurve dargestellt)
- KOMFORTABLER MASCHINENSPRACHE-MONITOR (Memory Dump, ASCII, Assemble, Disassemble, Register, Custom Chips u.v.m.)
- DIRECTORY, SUBDIRECTORIES, FORMATIEREN HARD UND SOFT, BACKUP
- BREMSE (regulierbare Spielgeschwindigkeit)
- Mehrere Laufwerke und 9-Nadel- Epson-Drucker werden unterstützt. Einsteckbar am durchgeschliffenen Expansionport (Erweiterungen anschließbar)

BESTELLUNGEN: Tel.: 0 22 73/27 20 oder D&E c/o rts – Postfach 11 10 – D-5014 Kerpen 1

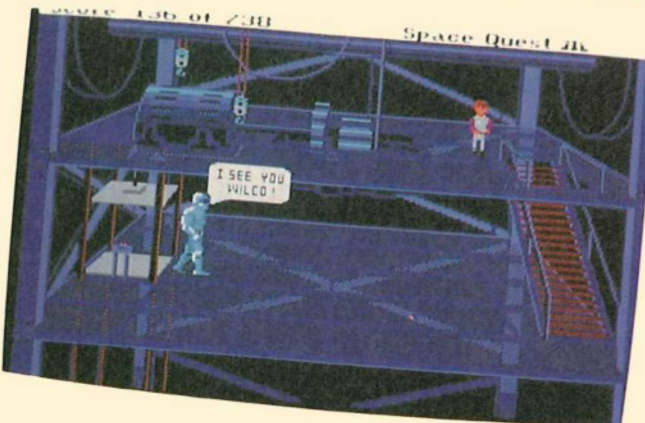
Wir schreiben das Jahr Zweitausendirgendwann: Roger Wilco, Held zahlloser Abenteuer aus Space Quest I und II, hat sich endlich zur Ruhe gesetzt, das heißt, eigentlich gelegt. Er treibt nämlich in einer alten Schrottmühle, die sich so grade eben noch als Raumschiff bezeichnen läßt, im Tiefschlaf durch die Galaxis . . .

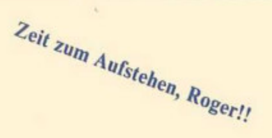




Der Amiga Joker meint: Space Quest und kein Ende – ein neuer Höhepunkt der Roger Wilco Saga!



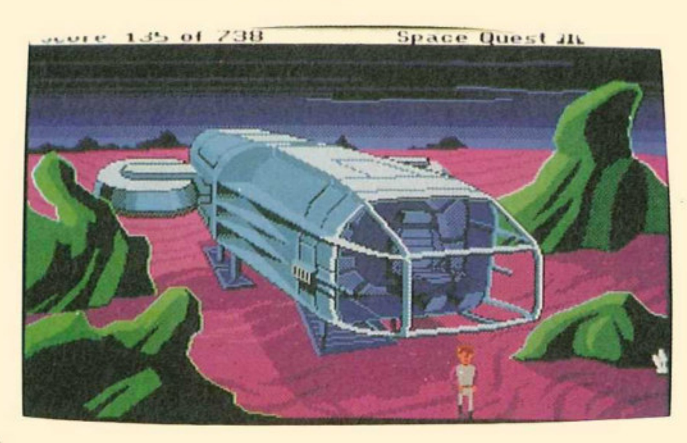


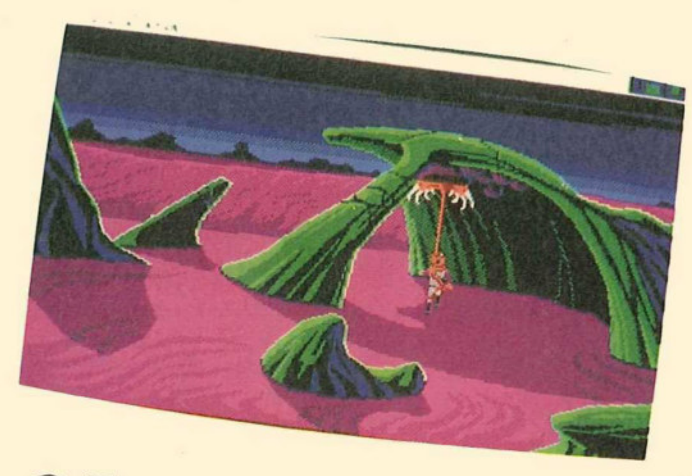


Zeit zum Aufstehen, Roger!!



Roger Wilco mal wieder auf Wanderung . . .





Ob es sich dabei um unsere heimatliche Milchstraße handelt, war leider mangels astronomischer Vorbildung meinerseits nicht festzustellen – vielleicht, wenn ich in der Schule besser aufgepaßt hätte . . .? Auf alle Fälle scheinen die Abfallprobleme auch in fernerer Zukunft nichts an Aktualität verloren zu haben: Rogers Gefährt wird von einem gigantischen Müllsammler aufgegabelt und an Bord geholt, wo es dann zusammen mit einem Haufen ähnlichen Schrotts seine wohl letzte Ruhestätte findet. Unser Held wacht auf, weiß nicht, wo er ist, und erkundet deshalb erst einmal sein neues Zuhause. Der kosmische Müllsammler wird (natürlich) von menschenfeindlichen Androiden gelenkt, was Roger (ebenso natürlich) nur noch an eines denken läßt: Bloß schnell weg von hier! Dazu muß er sich aus den überall reichlich herumliegenden Überresten einstmals stolzer Raumschiffe aber erst ein Fluchtfahrzeug basteln. Die Mühe soll sich bald gelohnt haben: Trotz des erbitterten Widerstandes eines unfreundlichen Androiden und etlicher nicht weniger unangenehmen Ratten gelingt es schließlich, den unwirtlichen Ort (unter Zuhilfenahme roher Gewalt) zu verlassen.

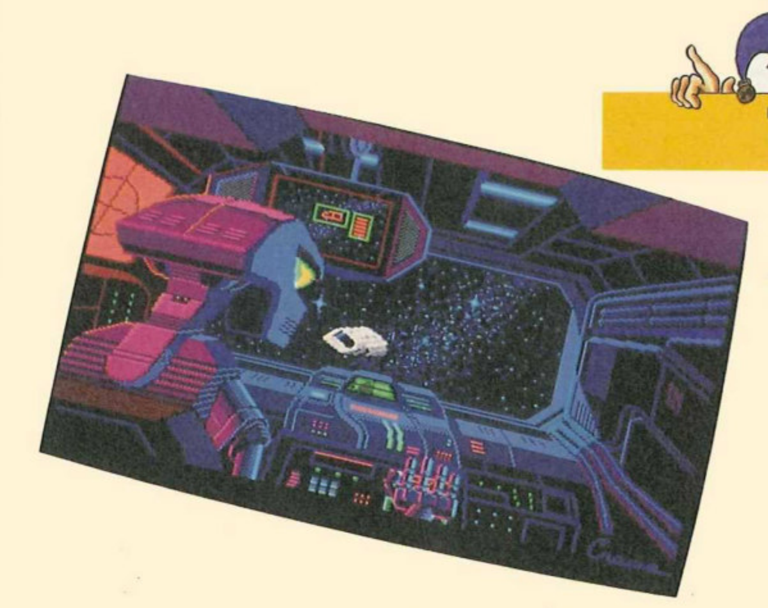
Draußen in der unendlichen Weite des Alls warten nicht nur die Freiheit, sondern auch schon die nächsten Abenteuer auf ihn: Der Bordcomputer seines neuen fliegenden Untersatzes zeigt an, daß sich in unmittelbarer Nähe drei Planeten befinden. Einer davon ist eigentlich gar kein richtiger Planet, sondern eine gigantische Mac Donalds Station im Weltraum, welche bereits von zahlreichen Aliens belagert wird, die sich dort intergalaktische Big Macs reinziehen. Aber der eherne Grundsatz „Ohne Moos nix los!" gilt anscheinend in absolut jeder Ecke des Universums; und so macht sich unser Held mit knurrendem Magen wieder auf den Weg, um ein paar Habseligkeiten gegen Buckazoids, der Währung der Zukunft, einzutauschen.

Dazu landet er auf einem Wüstenplaneten, wo nicht nur ein wenig vertrauenserweckender Gemischtwarenhändler, sondern auch eine enorme Auswahl an originellen Todesarten auf ihn warten: Anscheinend hat der gute

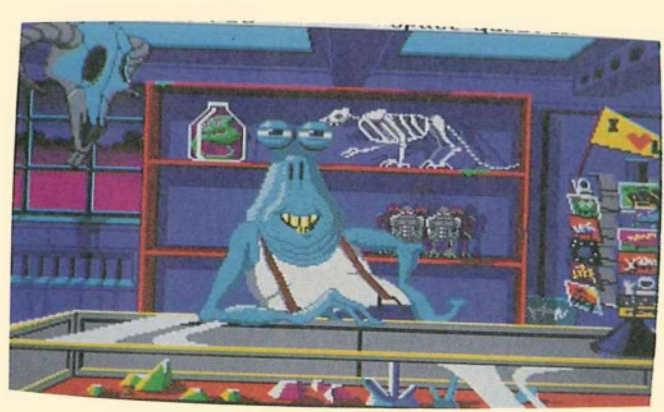


Roger irgendwann mal sehr großen Mist gebaut, denn neben allen möglichen kriechenden, beißenden und rülpsenden Untieren bekommt er immer wieder Ärger mit einem grimmig dreinblickenden „Terminator“. Dieser verfolgt ihn mit ausdauerndem Haß – wohl wegen irgendwelcher Jugendsünden unseres Freundes. Zudem hat der unangenehme Zeitgenosse die fixe Idee, den armen Roger unbedingt wie ein nasses Handtuch auswringen zu wollen, was diesem begreiflicherweise garnicht gut bekommt!
Mehr soll vom Inhalt dieses wirklich aufwendig gemachten (und langen!) Spiels nicht verraten werden, jedenfalls hat man damit bei Sierra On-Line einen würdigen Nachfolger der erfolgreichen ersten beiden Teile geschaffen. Grafisch hervorragend gemacht und mit wunderbaren Animationen ausgestattet, ist der einzige Minuspunkt dieses Games der scheußlich piepsige Sound – schon fast ein Markenzeichen der Produkte aus der amerikanischen Softwareschmiede. Um die Spielfigur durch die dreidimensionale Landschaft zu bewegen, findet, wie bei allen Sierra-Games, wahlweise die Tastatur (Cursor-Tasten) oder das klassische Amiga-Nagetier (Biber? Ratte?? Ah, Maus!) Verwendung.
Ebenfalls wie immer, wird auch im dritten Teil der Wilco-Saga Benutzerfreundlichkeit groß geschrieben: Am oberen Bildschirmrand findet sich eine Menüleiste, in der unterschiedliche „Goodies“, wie einstellbare Bewegungsgeschwindigkeit des Helden, ein Inventory oder die Save-Funktionen, auf Mausklick bereit stehen. Zur eigentlichen Befehlseingabe muß jedoch – wie bei Adventures allgemein üblich – die Tastatur bemüht werden. Der Parser gibt sich zwar gelegentlich etwas unverständig, ist jedoch für Spieler, die nicht unbedingt auf Infocom- oder Magnetic Scroll-Standard fixiert sind, mehr als ausreichend.
Alles in allem ist Space Quest III ein sehr schönes Game in bester Sierra-Tradition – ich weiß schon jetzt, daß es mich wieder einige schlaflose Nächte kosten wird.... Da läßt es sich sogar verschmerzen, daß Sierra, wie eine Reihe anderer Softwarehäuser auch, die Preise um knapp 15,– DM raufgeschraubt hat. (Udo Bartz)

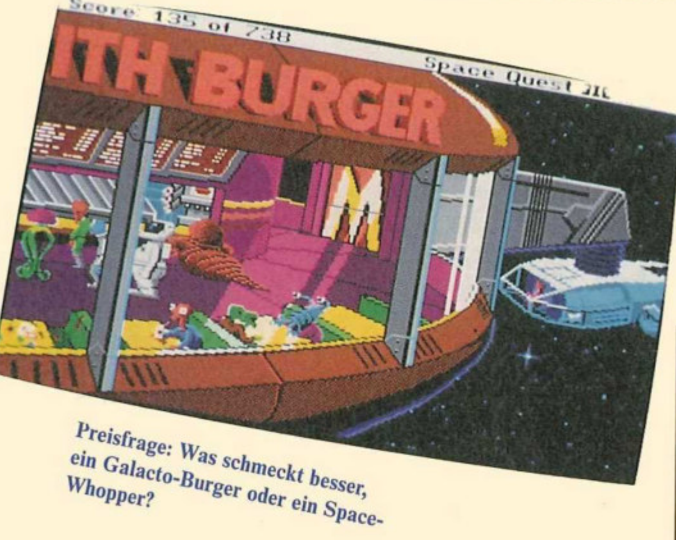
TEST



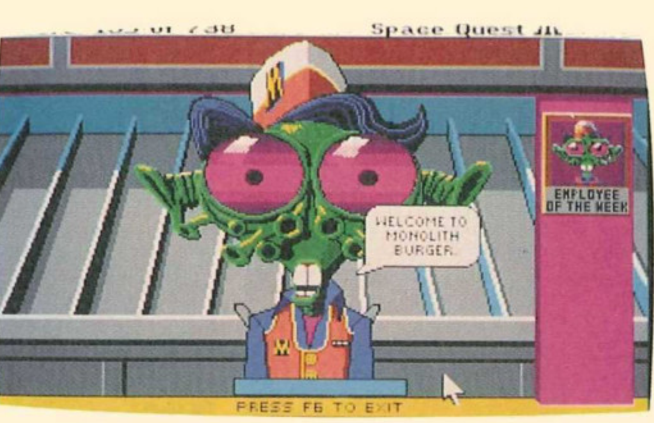
Wer will schon galaktischer Müllmann sein? Kein Wunder, daß der Droide übel drauf ist!



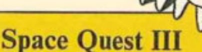
Grüß Gott der Herr, was darf's denn sein?



Preisfrage: Was schmeckt besser, ein Galacto-Burger oder ein Space-Whopper?



In der Zukunft nichts Neues: Noch immer gibt's den „Angestellten der Woche“!



Space Quest III

Grafik:	87%
Sound:	33%
Handhabung:	86%
Motivation:	94%
Gesamt:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 86,– DM
Hersteller: Sierra On-Line
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das am langsamsten ladende Programm in der Galaxis! Falls Probleme mit 512K-Amigas auftauchen, probiert folgendes: Sicherheitskopie erstellen und „add 21K-Befehl“ in die Start-up-Sequenz vor das Spiel schreiben.



Die Umsetzung des gleichnamigen Coin Ops für Segas Mega Drive gilt als Meisterstück japanischer Programmierkunst: Wann immer ein Vorzeigespiel benötigt wird, um die grafischen Qualitäten der 16 Bit-Konsole ins rechte Licht zu rücken, muß „Altered Beast“ ran. Macht die wandlungsfähige Bestie auf dem Amiga eine ebenso gute Figur?

Die Antwort lautet ganz klar: Nein! Das Game fühlt sich auf der „Freundin“ nicht sehr heimisch und hat gegenüber der Konsolenversion arg Federn gelassen. Das fängt schon bei der Anleitung an: Die farbenprächtige Broschüre des Originals ist in Activisions Hexenküche auf ein schmales Schwarz/Weiß-Heftchen zusammengeschrumpft. Auch die Titelmusik hat einiges der ursprünglich reichlich vorhandenen Mystik eingebüßt. Dafür sind die Loadingscreens recht ordentlich – besonders die beiden bildschirmfüllenden Augen kommen echt gut!

Das eigentliche Game dürfte kaum jemanden vom Hokker reißen: Gottvater Zeus hat dich extra von den Toten wieder auferstehen lassen, um seine Tochter Athena aus den Klauen des Unterwelt-Bosses Nelfs zu retten. So stapft das muskulöse Heldensprite also durch die fünf mythologisch angehauchten Level, um in geradliniger Action-Manier den vielfältigen Gegnern Saures zu geben. Sporadisch tauchen gelbe Kügelchen auf – sammelt man diese ein, heißt's „Power up!“, und der Recke wird um eine ganze Ecke kräftiger. Der Höhepunkt jedes Levels ist die Verwandlung in ein Fabelwesen (Werwolf, Drache, Bär oder Tiger), das es dank besonderer Fähigkeiten mit den eindrucksvollen Schlußmonstern aufnehmen kann. Ist das Vieh erledigt, muß man seine Kraft-Kügelchen (drei Stück benötigt man zur Verwandlung) wieder an Papa Zeus zurückgeben und in neuer Umgebung von vorne anfangen.

Man sieht: Das Spielprinzip war von jeher nicht das hellste. Das Game lebt vielmehr von der Präsentation, und genau da hapert es bei der Amiga-Version. Viele der ursprünglichen Features, wie z. B. die Darstellung der Verwandlungen oder die gruselige Stimmausgabe, fehlen und hinterlassen eine klaffende Lücke! Ansonsten ist die Grafik gehobener Standard, nur leider teilweise ein bißchen grob und unübersichtlich. Die Joystickabfrage ist jedoch schrecklich ungenau, die Kollisionsabfrage eine mittlere Katastrophe! Häufig schwebt das eigene Sprite zwischen zwei Ebenen – nein, da hätten sich die Programmierer wirklich etwas mehr Mühe geben können!

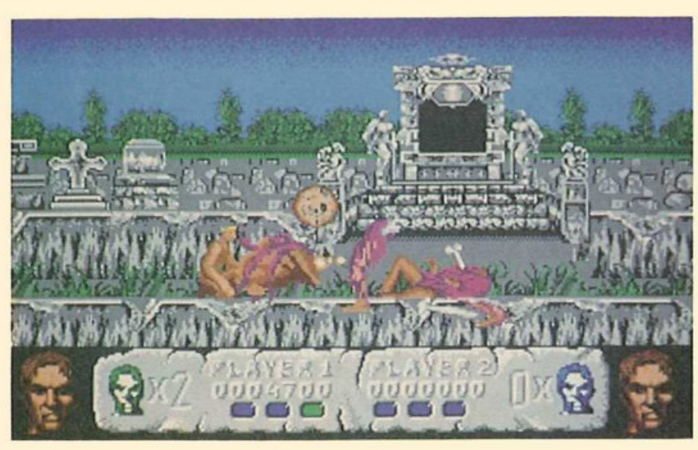
Der Sound kommt an keiner Stelle über das Mittelmaß hinaus, und auch die Spielbarkeit hat gelitten: Das Game ist zwar jetzt um vieles schneller als auf der Konsole, und es tauchen pro Level auch mehr Gegner auf, aber dank der miserablen Steuerung ist Treffen reine Glückssache. No Sir, für den Amiga gibt es haufenweise bessere Actionspiele – wer dennoch meint, daß er ohne Altered Beast nicht mehr leben kann, sollte ein paar Hunderter drauflegen und das Mega Drive gleich mitkaufen! (ml)

Grafik: 68%
Sound: 60%
Handhabung: 52%
Motivation: 56%
Gesamt: 59%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Sega/Activision
Bezug: Funtastic
Computerware
Müllerstr. 44
8000 München 5
Tel.: 0 89/2 60 95 93

Spezialität: Unser Testexemplar gab sich ausgesprochen zickig: Mit Speichererweiterung wollte es sich partout nicht laden lassen. Ohne klappte es nach dem dritten Anlauf! Das Programm bietet neben unerklärlichen Systemabstürzen eine speicherbare Highscoreliste und mehrmaliges Continue.

Monster-Matsch in mythologischer Umgebung





RED



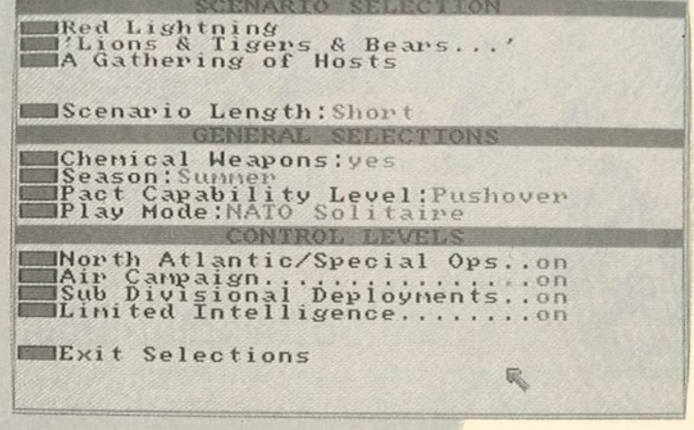
SSI wartet mit einer neuen Konfliktsimulation auf, die den dritten Weltkrieg zum Thema hat. Nach „Conflict Europe“ nun also Red Lightning, das aber erfreulicherweise auf geschmacklose Effekthascherei verzichtet.

Kriegsschauplatz ist hauptsächlich Zentral-Europa, sprich beide deutsche Staaten. Es können sowohl zwei Spieler gegeneinander antreten, als auch einer alleine gegen den Computer kämpfen. Dieser übernimmt dann entweder die Rolle der NATO oder des Warschauer Paktes. Die Spielstärke des blechernen Gegners läßt sich vorher einstellen – eine Einrichtung, von der richtige Feldherrn nur träumen können! Des weiteren hat man die Wahl zwischen drei Szenarien mit unterschiedlichen Truppenaufstellungen: Einmal wird die NATO eiskalt erwischt, d. h. die „Roten“ überschreiten bereits die DDR-Grenze, während die „Blauen“ noch Mittagsschlaf halten. Das andere Mal haben sie wenigstens schon ein Auge offen, bei der dritten Alternative hat auch die NATO schon mobil gemacht. Die Auseinandersetzung findet ohne den Einsatz von Atombomben statt, als „Trostpflaster“ dürfen chemische Waffen verwendet werden. Überhaupt ist von den beteiligten Waffensystemen her nahezu alles berücksichtigt, was die beiden Supermächte heute aufzuweisen haben: Selbst der neue amerikanische Stealth-Fighter mischt schon kräftig mit!

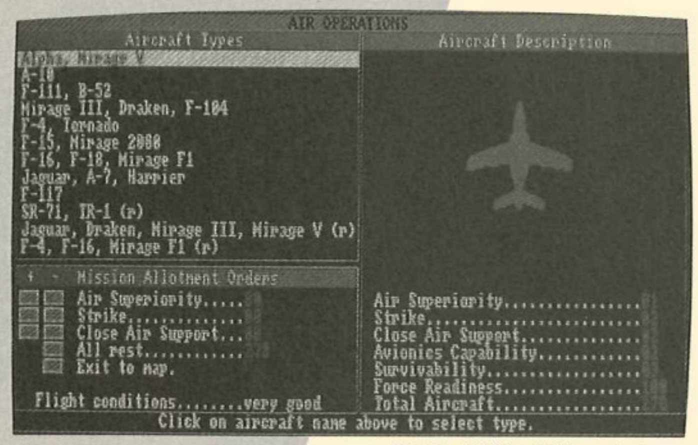
Die Simulation selbst ist sehr komplex, man muß die 27-seitige englische Anleitung schon mehrmals eingehend studieren, um alle Möglichkeiten voll auszuschöpfen zu können. Zusätzlich befindet sich auf der Diskette noch ein 33 Seiten langes Textfile mit detaillierten Angaben zu den einzelnen Einheiten.

Die Grafik ist ziemlich hausbacken, auf Soundeffekte wurde ganz verzichtet. Keine Tragödie, schlimmer ist da, daß die Übersichtskarte wegen ihrer geringen Ausmaße kaum zu gebrauchen ist. Die Handlung findet auf einem Ausschnitt der Karte statt, der sich in sechs Richtungen scrollen läßt. Damit man dabei den Überblick nicht verliert, liegt der Packung ein mehrfarbiger Plan mit Sechseck-Einteilung bei, auf dessen Rückseite auch noch die wichtigsten Daten aufgelistet sind. Die einzelnen Simulationsphasen werden über Menüleisten aufgerufen, der Ablauf ist wie folgt: Befehlsphase W.P. – Befehlsphase NATO – Bodenkampf u. Truppenbewegung – Entscheidungsphase. Die fiktive Kriegsdauer beträgt wahlweise zehn oder dreißig Tage.

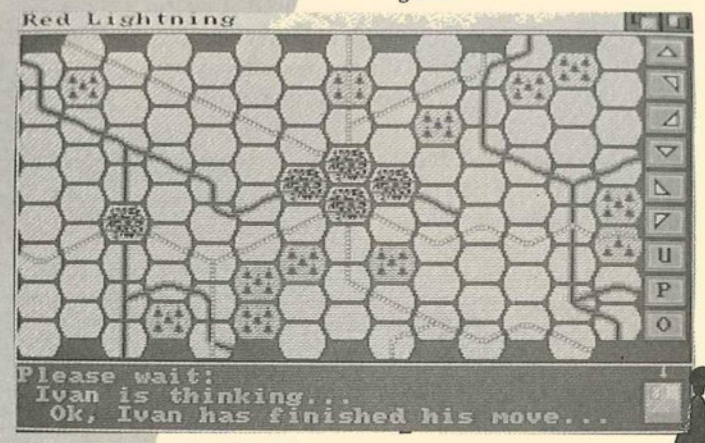
Über den Sinn oder Unsinn, jedesmal den dritten Weltkrieg heraufzubeschwören, wenn eine Firma ein neues Strategiespiel unter die Leute bringen will, läßt sich mit Sicherheit streiten. Zudem stellt sich die Frage, ob die vorausgesetzte Konfliktsituation eigentlich noch zeitgemäß ist, die Programmierer bei SSI sind da von der aktuellen Entwicklung wohl doch etwas überrollt worden. Red Lightning also ein weiteres Opfer von Michail Gorbatschows Perestroika-Politik? (wh)



Vor dem Spiel kann und muß eine Menge eingestellt werden.



Welche Waffen hätten wir denn gerne?



Haha, wie witzig: „Ivan“ denkt nach.

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, zu diesem Zweck empfiehlt es sich, eine Leerdisk als Datendiskette bereit zu halten. Installation auf Festplatte ist dank Paßwortabfrage kein Problem.

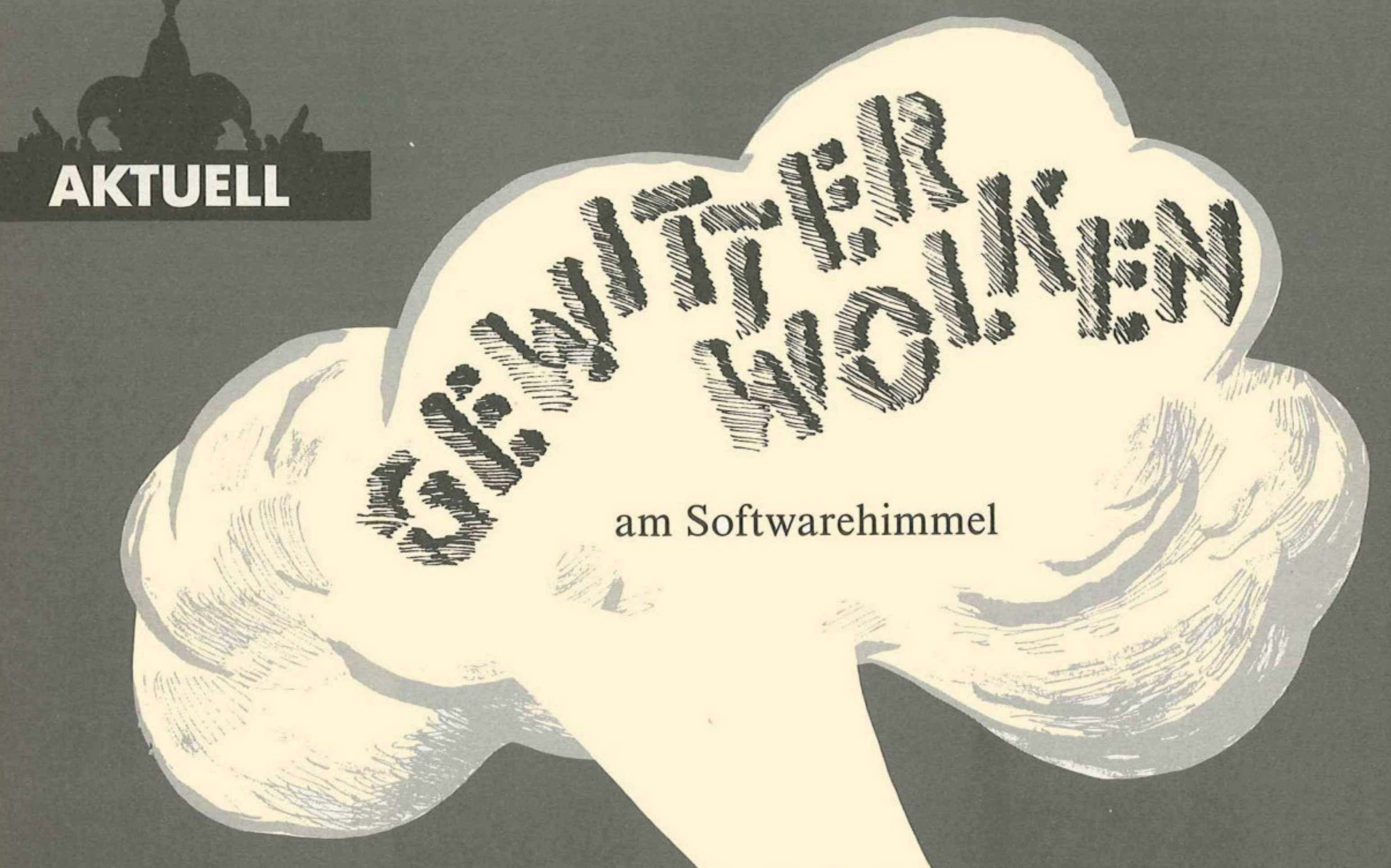
Red Lightning

Grafik:	50%
Sound:	–
Handhabung:	70%
Motivation:	60%
Gesamt:	60%

Variabel
Preis: ca. 79,-DM
Hersteller: SSI
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63







Gewitterwolken am Softwarehimmel

Wilde Gerüchte schwirren seit einiger Zeit durch's Land: Die Preise für Spiele sollen steigen, es käme zu größeren Lieferschwierigkeiten, etliche Softwarefirmen wechselten den Vertrieb – und das alles pünktlich zu Weihnachten! Wir wollten wissen, was denn nun wirklich dran ist, an all den Spekulationen.

Der eine oder andere von Euch hat es vielleicht selbst schon zu spüren bekommen: Das schon vor Wochen fest versprochene Spiel ist immer noch nicht da, stattdessen erhält man im Laden die frohe Botschaft, daß es (sobald es endlich lieferbar ist, den exakten Termin kann man noch nicht so genau sagen ...) möglicherweise sogar teurer wird als angekündigt! Sind das jetzt nur die üblichen Lieferengpässe – wir Amigianer sind da ja einiges Leid gewohnt – oder haben die Hersteller einen neuen Weg gefunden, ihre Preiserhöhungen reibungslos durchzusetzen? Das Spielchen kennt man ja von den Mineralölfirmen: Kurz vor der Urlaubszeit steigen die Benzinpreise, angeblich weil der Dollar so stark gestiegen, gefallen oder so schön rund ist. Da liegt es natürlich nahe, so etwas auch einmal mit Software zu versuchen, und welcher Zeitpunkt wäre da günstiger als genau *jetzt*?

Aber wie gesagt, Gerüchte, Spekulationen und Vermutungen gibt's schon genug, wir haben deshalb eine kleine Umfrage bei den Herstellern und im Handel gemacht. Das Ergebnis vorweg: Bei den Händlern ist schon von recht konkreten Preiserhöhungen die Rede, wenn auch noch nichts verbindlich feststeht. So sollen vor allem die Preise bei Sierra Online und Activision um bis zu 15 DM pro Game steigen. Die Softwareproduzenten selbst geben sich dagegen bedeckt: Von Preissteigerungen in größerem Umfang sei nichts bekannt, lediglich bei anspruchsvolleren Spielen könne es im Einzelfall anders aussehen. Wie wird diese unerfreuliche Entwicklung nun begründet? Activision verweist hier auf die gestiegenen Herstellungskosten für US-Software, dies betreffe aber nur die aufwendigeren Programme wie z.B. umfangreiche Rollenspiele. Zu längeren Lieferzeiten käme es ebenfalls nur bei einigen amerikanischen Importen. Aus Insiderkreisen war dagegen die Vermutung zu hören, die Firmen hätten einfach den Trend zu mehr Qualität verschlafen: Gefragt seien nicht mehr die 08/15 Ballerspiele Marke „Farbklecks jagt Farbklecks", sondern grafisch und inhaltlich ansprechender gestaltete Games. Hier sei die Nachfrage derzeit größer als das Angebot, und daher klappe es mit dem Nachschub nicht so recht. Ist auch irgendwie verständlich, denn ein Spiel mit einem Gesamtumfang von drei Disketten und mehr kann man halt nicht an einem Wochenende schreiben!

Was nun den großen Wechselreigen betrifft, den zur Zeit einige Softwarehersteller mit ihren deutschen Vertrieben (und umgekehrt) veranstalten, so scheint da tatsächlich einiges im Busch zu sein! Dennoch, an dieser Stelle auf Einzelheiten einzugehen, wäre fehl am Platz: Zum einen scheint sich das Karussell im Moment so schnell zu drehen, daß eine Namensauflistung seitenfüllend wäre, zum anderen wird das Thema von den Betroffenen als Toptop-secret-Geheimsache gehandelt. Wir sehen unsere Aufgabe jedoch nicht darin, uns am allgemeinen Gemunkel zu beteiligen, sondern Euch fundierte Facts zu liefern – solange es nicht auf dem geplagten Rücken von uns Amigianern geschieht, sollen die Vertriebe doch den Clinch unter sich austragen!

Zum guten Schluß aber noch eine tröstende Nachricht, die wir von Gamesworld erhalten haben: Dort war zu erfahren, daß die Situation bei den AmigaVersionen momentan noch stabil ist – vielleicht haben wir ja Glück mit unserer Freundin, und das Unwetter zieht in andere Richtungen ab! (od)





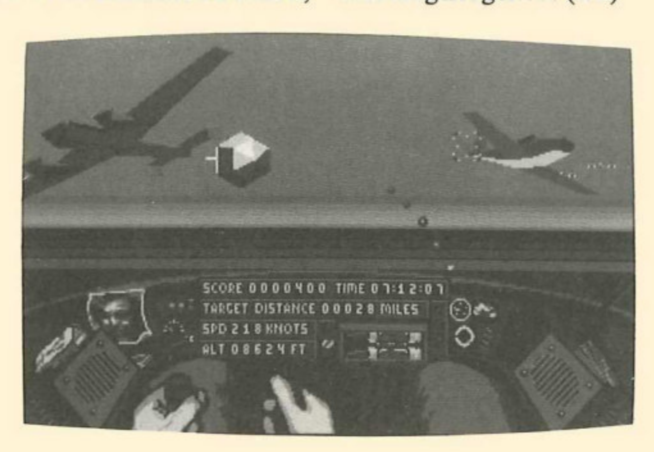
Lancaster

Wer sich noch an den Mega-Flop „Transputor" aus dem Hause Actual Screenshots erinnert, wird fortan die Spiele dieses Labels mit größter Skepsis betrachten. Zu Recht: Auch das neueste Game um einen Bordschützen im II. Weltkrieg erweist sich als arger Langweiler!

Zu Beginn darf man die Spielbedingungen festlegen: Bewaffnung, Tageszeit und die eigene Spielfigur (Marke: Held, Bübchen oder Veteran) werden aus verschiedenen Menüs ausgewählt. Sodann krabbelt die Mannschaft in ihre Kiste, und man rumpelt holprig aus dem Hangar auf die Rollbahn.

Gab's bis hierher noch ein bißchen Digi-Sound und ein paar mittelprächtige Grafiken zu bewundern, so ist jetzt die Stunde der Wahrheit angebrochen: Schon beim Anflug auf die in einer Karte verzeichneten Feind-Stellungen, sorgt wildes Ruckeln für Kopfschmerzen – aber es kommt noch schlimmer!

In der eigentlichen Kampfsequenz schaut man aus dem Cockpit, quasi dem Piloten über die Schulter. Während das Gequake einer englischen Digi-Stimme in den Ohren tönt, erscheinen in billiger Vektorgrafik die feindlichen Flieger auf der Bildfläche. Mittels chaotischer Ziel- (Joystick)steuerung versucht man, die Gegner vom Himmel zu holen, während die Grafik immer langsamer wird, je näher die Flugzeuge kommen – brrrrr! Wer es bis zum Zielpunkt schafft, darf noch ein paar Bömbchen unter die Leute bringen, ehe es wieder ab nach Hause geht. Ach, wäre man doch gar nicht erst losgeflogen... (wh)



Lancaster

Grafik:	36%
Sound:	38%
Handhabung:	26%
Motivation:	28%
Gesamt:	32%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Actual Screenshots
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Menü zum Eintragen des eigenen Namenkürzels ist sehr umständlich: Zuerst Maus oder Stick, dann die Cursor-Tasten. Wenn die Disk dabei schreibgeschützt ist, gibt es manchmal Systemabstürze.

Bangkok Knights

Der Amiga Joker meint: Bangkok Knights bietet ausgefeilten Kampfsport-Spaß – ganz ohne Nasenbluten!

Zwei Jahre hat es gedauert, nun ist das Prügel-Spiel von System 3 auch für den Amiga erhältlich. Schauen wir mal, ob es den heutigen Ansprüchen noch genügen kann.

Der erste Eindruck ist vielversprechend: Loading- und Titel-Screen werden nett gescrollt und sind mit hübscher Musik unterlegt. Dave Lowe, der Komponist, dürfte Kennern bereits von „Starglider 2" und „IK+" her bekannt sein. Die Sounds erinnern denn auch tatsächlich ein bißchen an den Karate-Klassiker, erreichen jedoch nicht ganz dessen hohe Qualität. Auch die Grafik macht einiges her: Die großen Kämpfer sind gut animiert, die acht Gegner abwechslungsreich gestaltet, und die detailreichen Hintergründe warten mit feinem 8-Wege-Scrolling auf. Schön auch, daß jeder Kontrahent seinen eigenen Kampfstil hat, manche arbeiten sogar mit ziemlich fiesen Tricks! Als Besonderheit kann man zwischen zwei Steuerungen wählen, wobei die erste keine diagonalen Bewegungen unterstützt, was besonders bei „ungenauen" Joysticks sehr hilfreich ist. Trotzdem wurde kein Schlag weggelassen, der Computer entscheidet jetzt, welche Bewegung am günstigsten ist. Auch an die Standardfunktionen wie Pause, Spielabbruch, wahlweise Musik/Soundeffekte etc. wurde gedacht. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenso vorhanden wie die Möglichkeit, Highscores zu speichern.

Zu bemängeln gibt es eigentlich nur den überaus hohen Schwierigkeitsgrad und das Fehlen von Bonusrunden – also eine gelungene Kampfsportumsetzung, bei der Fans des Genres unbesorgt zuschlagen können! (mm)

Thai-Boxen: Ob Springen, Schlagen oder Treten – alles ist erlaubt!



Bangkok Knights

Grafik:	76%
Sound:	75%
Handhabung:	81%
Motivation:	77%
Gesamt:	77%

Für Experten
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: System 3
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Zusätzlich sorgen eine Menge kleiner Gags für Freude: ein Nummern-Girl, spaßige Bemerkungen (No hope!) oder flapsige Spielernamen (Mucho Mike). Die beiden Stick-Modi können zwischen den Kämpfen gewechselt werden, und Kopierschutz gibt's auch keinen.



ACTION FIGHTER

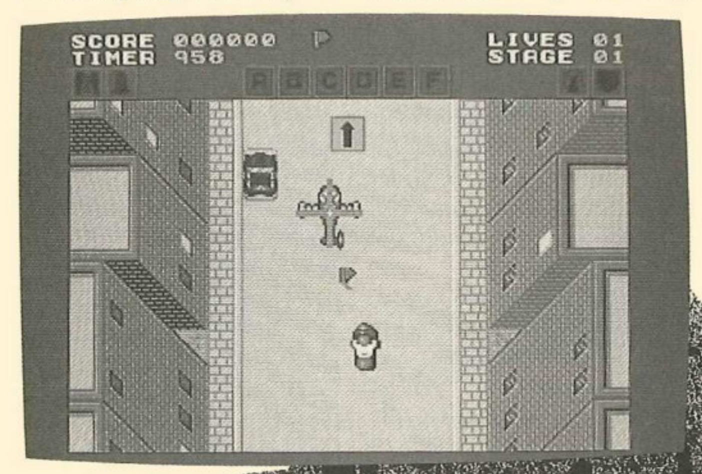
Schon wahr, es gibt schlechtere Spiele für den Amiga als diese mißglückte Umsetzung eines Sega-Automaten – aber nur ganz, ganz wenige! Ich habe jedenfalls das Weihnachtsgeschenk für meinen liebsten Feind hiermit gefunden.

Die äußerst komplexe Handlung läßt sich in all ihren faszinierenden Einzelheiten so beschreiben: Schnuller (Motorrad) fährt durch Muster (Stadt) von unten nach oben, schießt auf rechteckige Auflaufformen (Autos) und verwandelt sich nach Einsammeln von Buchstaben in einen Briefkasten oder Staubsauger (Auto/Flugzeug). Dabei können von intelligenten Teppichen (Lkw's) vier hochmoderne Zusatzwaffen erworben werden, die durch ungeahnte Fähigkeiten wie Doppelschuß und Rückwärtsschuß zu überzeugen wissen: Selbst ein Steven Spielberg würde bei diesen Effekten vor Neid erblassen!
Nur für geübte Masochisten und solche, die es werden wollen: Der interessanteste Teil beginnt, sobald man zum Flugzeug mutiert ist – eine derart schlechte Space Invaders-Variante gab es auf dem Amiga schon lange nicht mehr! Hinzuzufügen ist eigentlich nur noch, daß das hohe Niveau natürlich auch in puncto Sound, Grafik und, last not least, Preis gnadenlos durchgezogen wird. Schade um Geld, Zeit und Mühe, wenn am Ende ein geistiger Tiefflieger wie Action Fighter dabei herauskommt! (Felix Bübl)

Grafik:	32%
Sound:	34%
Handhabung:	32%
Motivation:	22%
Gesamt:	30%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Firebird
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Fast hätten wir es vergessen: Das schönste an diesem Programm ist die englische Anleitung. Zumal sie sich auf der Rückseite eines recht hübschen Mini-Posters befindet!



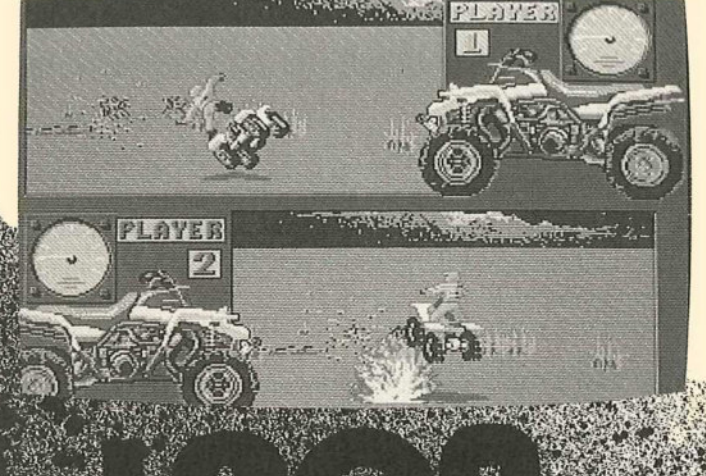
IRON TRACKERS

Das tut Aua: Iron Trackers treibt nicht nur besonders gemütvollen Mitmenschen Tränen in die Augen – selbst eingeschworene Rennspielfans seien gewarnt!
Losgehn tut's schon damit, daß die Packung vornehm verschweigt, daß Iron Trackers ein ganzes Megabyte für sich allein beansprucht. Wer dann zu Hause vor dem schwarzen Bildschirm sitzt, hat einfach Pech gehabt! Gehört man jedoch zur glücklichen Kaste der (1 MB-)Besitzenden, so kommt man stattdessen in den Genuß des besten Spielteils, den Vorspann! Die Grafik ist hier, wie auch im Menü, immerhin gehobener Standard. Nettes Extra: Man darf sich nicht nur die verschiedenen Waffen, sondern auch die Gesichter der Fahrer selbst zusammenstellen.
Doch das Weiterschalten zum eigentlichen Spiel sollten nur hartgesottene Gemüter wagen, andere riskieren psychische Dauerschäden: Die schlichte aber ergreifende Handlung besteht aus einem Wettrennen über Stock und Stein mit Quads (vierrädrige Motocross-Bikes), ein Zwei-Spieler-Modus ist vorhanden. Die Möglichkeit, nun auch tatsächlich kontrolliert um die Wette zu fahren, wird durch das unvorhersehbare(!) Auftauchen von Hindernissen nahezu komplett zunichte gemacht.
Um so etwas wie ein Fahrgefühl entstehen zu lassen, flattern irgendwelche Geisterhände oder Grasbüschel durch die Landschaft: Na ja, wem's gefällt...
(Felix Bübl)

Grafik:	70%
Sound:	26%
Handhabung:	12%
Motivation:	12%
Gesamt:	30%

Für Anfänger
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Microids/Infogrames
Bezug: Bomico
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69 / 70 60 50

Spezialität: Nur mit 1MB. Im Zwei-Spieler-Modus wird nur ein Joystick abgefragt – der Partner muß sich mit der Tastatur begnügen. Wer stets am äußeren Bildschirmrand entlangfährt, umgeht praktisch alle Hindernisse!





HALLO MÄDELS!

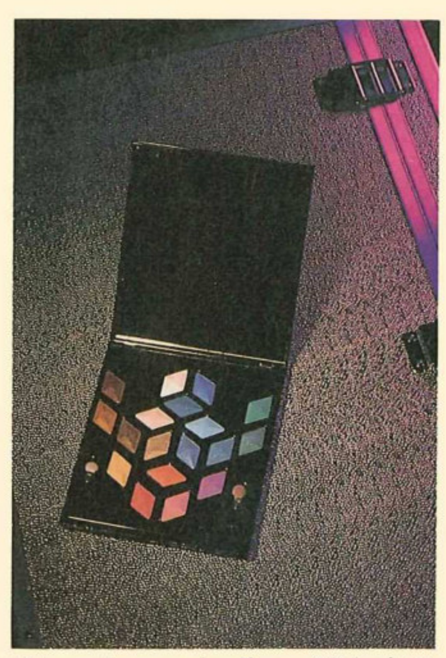
Wieder einmal ist es soweit: Willkommen bei unserer zweiten Session im Zeichen der emanzipierten Amiga-Besitzerinnen. Alle Männer bitte weiterblättern, was hier steht, geht Euch gar nichts an!

Ich finde, es muß einmal gesagt werden: Die Jungs mit ihrer unverständlichen Begeisterung für dümmliche Ballerspiele können einem schon ganz schön auf die Nerven gehen. Erstens sind wir ohnehin schon benachteiligt, weil es bekanntermaßen viel mehr Spiele für primitive (= männliche?) Gemüter gibt als solche für weibliche Denker. Zweitens (und schlimmer noch) geht das sogar soweit, daß, wenn unsereins nun endlich mal ein Spielchen entdeckt hat, das unserer Logik würdig ist, man sich oft sogar noch abfällige Bemerkungen darüber anhören muß. Wer von Euch einen Bruder hat, und mit ihm zusammen nur einen Amiga, wird verstehen, worauf ich hinaus will: Während sich nämlich Frauen im allgemeinen eher für Denkspiele wie Shanghai oder Tetris, Strategiespiele wie Sentinel, oder Simulationen wie Sim City (mein derzeitiger Liebling – kann ich wärmstens empfehlen) begeistern, interessieren sich die Jungs doch meist nur für Action, Action und wieder Action. Ziemlich langweilig auf Dauer, mir zumindest gibt das reichlich wenig.

Nun, das wäre ja noch nicht das eigentliche Problem, sollen sie doch Blasen an den Fingern kriegen von der vielen Schießerei, und nervöse Zuckungen. Aber ein bißchen Verständnis auch für Spiele, die das Köpfchen fördern, sollte schon sein! Auf jeden Fall kann es nicht angehen, daß wir sofort den Rückzug vom Rechner antreten müssen, sobald es einem Mitglied des „starken Geschlechts“ einfällt, daß es wiedermal Zeit für eine kleine Ballerei wäre. Genau so läuft die Sache dann aber meistens – wer einen Amiga-Freak zum Bruder oder Freund hat, wird diese Erfahrung schmerzlich bestätigen können...

An dieser Stelle möchte ich kurz einwerfen, daß dem natürlich ganz so auch wieder nicht ist. Hin und wieder stürze ich mich, wie Ihr ja sicher auch, sogar ganz gerne mal in den Kampf gegen Raumschiffe, Monster oder ähnliches Kanonenfutter. Aber im großen und ganzen habe ich davon schon nach kurzer Zeit die Nase voll. Vielleicht liegt's einfach daran, daß zu oft das Erfolgserlebnis ausbleibt, und ich trotz ärgster Kraftanstrengung meine Leben schneller ausgehaucht habe, als ich schauen kann. Dennoch glaube ich, daß das nicht der einzige Grund sein kann: Ist es denn nicht weitaus erhebender, bei Populous eine neue Welt zu Gesicht zu bekommen, oder ein kniffliges Adventure zu lösen (der Ehrlichkeit halber sei zugegeben, daß uns hier die Jungs ausnahmsweise nicht allzuviel nachstehen), als bei einem x-beliebigen Baller-, Box- oder Autorennspiel den eigenen Highscore um zwei Punkte zu brechen? Ich weiß nicht, was meint Ihr?

Nun zu guter Letzt, nach all diesen reichlich provokanten Thesen noch eine erfreuliche Nachricht: Weihnachten steht vor der Tür! Damit Ihr am heiligen Abend nicht allzu blaß neben dem aufgeputzten Christbaum aus-



seht, verlosen wir dieses Mal einen tollen Schminkkasten. Also, wer wagt, gewinnt – wer mir schreibt, hat auf jeden Fall die Chance! Frohe Weihnachten, und bis zum nächsten Mal!

Eure Brigitta



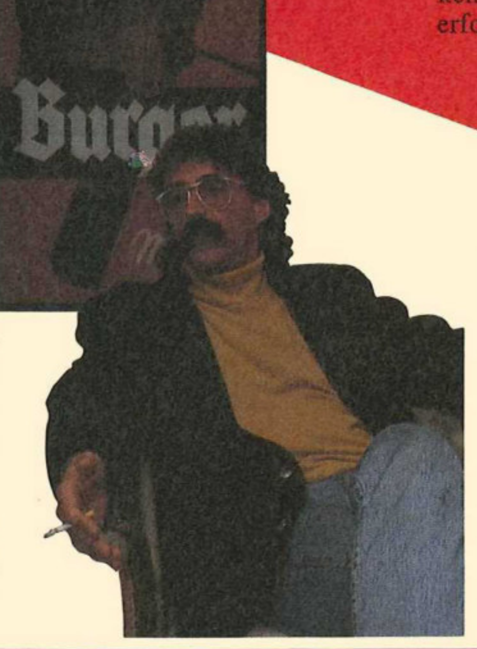
Mit „Holiday Maker“ hat es die deutsche Programmier-Truppe „PM-Entertainment“ vor gut einem Jahr bewiesen: Computerspiele können spannend sein wie ein gutes Buch und dabei noch Bilder zeigen, wie man sie sonst nur in Galerien und Museen findet. Ihr zweites Game schlägt den Vorgänger sogar noch um Längen!

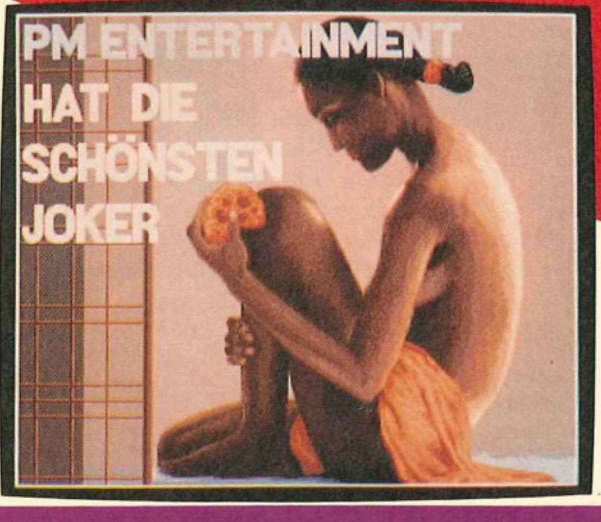


Schon das Öffnen der geheimnisvoll schwarzen Verpackung fördert die erste Überraschung zutage: Neben den drei Disketten und der etwas knappen Anleitung findet man einen offiziellen Stadtplan von Singapore, einen entsprechenden Reiseprospekt, eine Ansichtskarte mit Pekingenten und zwei sehr hübsche Eßstäbchen. Wer nun glaubt, die Beigaben wären unnütze Gimmicks (oder gar nur Schleichwerbung für ein Reisebüro), der irrt: Ohne diese Dinge ist das Spiel nicht zu lösen, im Gegenzug hat man auf Kopierschutz oder Paßwortabfrage verzichtet. Während ich noch meine Fingerhaltung beim Stäbchen-Essen trainiere, hat der Amiga schon das Game geladen und überrascht mich mit dem ersten Grafik-Genuß: Das Titelbild zeigt die Skyline von Singapore in herrlicher Abendstimmung – welch eine Wohltat, einmal nicht von einem widerlichen Alien begrüßt zu werden!

Dann wird kurz der geschichtliche Background der Story erläutert, und ich mache zum ersten Mal Bekanntschaft mit der übersichtlichen Menüleiste am rechten Bildschirmrand, jenen zehn Funktionen, die den Spieler durch das Abenteuer geleiten. Alle Möglichkeiten, die momentan offen stehen, sind erleuchtet – also kein langes Ausprobieren erforderlich, ein kurzer Mausklick genügt, und der Spieler kann sich voll auf das Geschehen konzentrieren. Der nächste Screen macht mit den Akteuren bekannt, die in das komplexe Abenteuer verstrickt sind. Allen voran natürlich der Spieler selbst, der in die Rolle von Taiko, einem jungen Japaner, schlüpft. Als solcher hat er einige Prüfungen zu bestehen, die ihm von seinem Meister abverlangt werden – allerdings geht's hier nicht um die Gesellenprüfung als Feinmechaniker sondern um schwierige Gewissensfragen! Taiko ist nämlich Mitglied eines alten und sehr mächtigen asiatischen Geheimbundes und muß daher stets darauf achten, nach seinem strengen Ehrenkodex zu handeln. Somit beeinflußt auch jede Entscheidung, die während des Spiels getroffen wird, die eigenen Charakterwerte (können jederzeit abgefragt werden). Zu viele Fehlentscheidungen können durchaus dazu führen, daß man sich für die kommenden Aufgaben als unwürdig erwiesen hat!

Aber die Sache wird noch verzwickter: Es werden Geschichten innerhalb der Geschichte erzählt, und nur wenn Taiko gut aufgepaßt hat, kann er bei den abschließenden Prüfungen bestehen. Es geht um Morde, politische Intrigen und internationalen Terrorismus. Doch Vorsicht: Wer sich ganz in die Stories vertieft,







Der Amiga Joker meint:
Die Stadt der Löwen ist ein Computer-Erlebnis der besonderen Art – wunderschön!

Kurzinterview

Chris Földing-Hornschuh, der alle Bilder des Games gezeichnet und auch die Story verfaßt hat, hat uns in der Redaktion besucht, um sein Baby persönlich abzuliefern. Natürlich konnten wir ihn nicht ziehen lassen, ohne ein paar Fragen loszuwerden…

A.J.: *Wie lange bist Du nun wirklich an dem Game gesessen, und woher hast Du nur das ganze Background-Material?*

C.F.: Ein volles Jahr intensiver Arbeit steckt in diesem Programm – noch nicht gerechnet die intensiven Recherchen, die nötig waren, um den hohen Grad an Realismus zu erzielen. Da waren schon einige Reisen notwendig…

A.J.: *Nun lassen sich PM-Spiele ja eigentlich in keine Kategorie einordnen…*

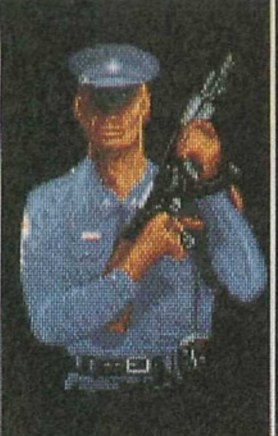
C.F.: Sollen sie auch nicht! Wir haben ja eigens den Begriff Artventure geprägt – das hat mehr mit einem guten Buch als mit einem Spiel im herkömmlichen Sinn zu tun.

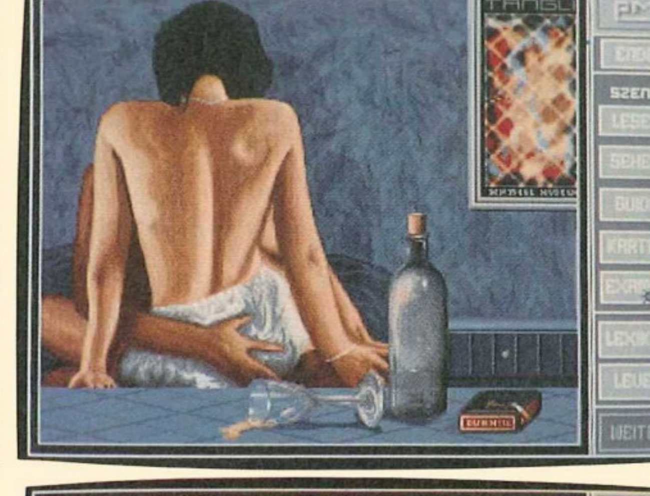
A.J.: *Daher auch die ausgefallenen Features?*

C.F.: Ganz klar, das sind alles stilistische Mittel, wie sie sonst eigentlich nirgendwo verwendet werden.

A.J.: *Zum Schluß noch ganz kurz, worauf dürfen wir uns als nächstes freuen?*

C.J.: Wir wollen unserer Linie auf jeden Fall treu bleiben. Unser nächstes Projekt



DER LÖWEN



läuft Gefahr, wichtige Details zu übersehen, auf die sich die Fragen des Meisters beziehen könnten!

Nun versteht PM-Entertainment die Stadt der Löwen nicht als Adventure im herkömmlichen Sinn, weshalb viele Features des aufwendigen Programms dem „normalen" Fan von Abenteuerspielen ungewöhnlich vorkommen werden. Oder habt Ihr schon von einem Game gehört, in dem es originalgetreue Stadtpläne, einen umfangreichen Fremdenführer, ein ausführliches Lexikon und sogar exotische Kochrezepte gibt? Eben! Doch genau in diesem Punkt liegt natürlich die große Stärke des Spiels, es vermittelt eine atmosphärische Dichte, wie man sie praktisch noch nie erlebt hat. Dazu tragen freilich die großartigen Grafiken von Chris Földing-Hornschuh entscheidend bei.

Aber keine Tulpe ohne Spikes, ein bißchen Meckern kann ich mir (wiedermal) nicht verkneifen: Daß man auf Sound-Untermalung komplett verzichtet hat, ist durchaus einzusehen (wäre vermutlich wirklich eher störend), aber die geforderten 120,– Märker sind selbst für ein hochklassiges Spiel wie dieses ziemlich happig. Schön hingegen, daß im Gegensatz zu „Holiday Maker" diesmal menschliche Bedürfnisse wie Arbeit, Essen, Schlafen und ähnliche Unwichtigkeiten berücksichtigt wurden, und man endlich eine Save-Funktion eingebaut hat.

Stadt der Löwen ist ein Programm, das zwar in relativ kurzer Zeit durchspielt werden kann, aber andererseits trotzdem lange Freude bereitet. Denn die gezeigten Bilder sind wirklich echte Kunst, und die erzählte Geschichte läßt an Spannung nichts zu wünschen übrig. Anders gesagt: Computer-Unterhaltung, wie sie leider viel zu selten geboten wird! Übrigens: Was es mit dem doppeldeutigen Untertitel „The final Singapore Sling" (es gibt einen Drink gleichen Namens) auf sich hat, findet Ihr spätestens gegen Ende der Geschichte heraus. Laßt Euch überraschen! (ml)



Die Stadt der Löwen

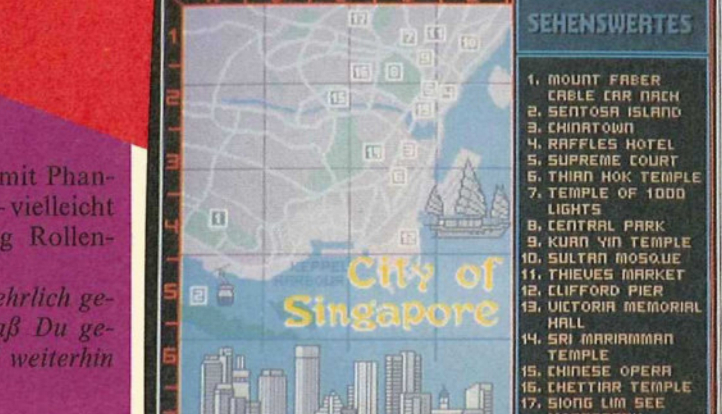
Grafik:	96%
Handhabung:	92%
Motivation:	91%
Gesamt:	93%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 120,– DM
Hersteller: PM-Entertainment
Bezug: Software 2000
Lübecker Straße 10
2320 Plön
Tel.: 0 45 22/13 79

Spezialität: Wer absaven will, muß die Funktion „Lesezeichen" im Menü „Ende" aufrufen. Die Bilder sind komplett in PAL-Auflösung. Zusätzlich enthält die Packung ein Preisausschreiben, bei dem es eine 14tägige Singapore-Reise zu gewinnen gibt.

wird irgendetwas mit Phantasy zu tun haben – vielleicht sogar in Richtung Rollenspiel.

A.J.: *Da sind wir ehrlich gespannt! Danke, daß Du gekommen bist, und weiterhin viel Erfolg!*







Der Russen-Rambo auf der Pirsch

Wo Strider hinsticht, wächst kein Gras mehr!

Auf die Amiga-Umsetzung des irren Capcom-Automaten wartet schon so mancher Action-Freak sehnsüchtig, aber zuerst waren mal wieder die ST-User dran. Macht Euch nichts daraus, dafür ist unsere Version des Messerschwingers eine Klasse für sich!

Der Amiga Joker meint:
„Mit Strider auf die Kreml-Mauer: Ein gefundenes Fressen für passionierte Action-Fans!"

STRIDER



Ob Steilwand oder Schlucht – null Problemo!

Das umgedrehte „R" im Titelschriftzug ist (spätestens seit Tetris) ein sicheres Zeichen, daß Gorbis Heimat mit im Spiel ist. Und tatsächlich: Im Jahre 2048 hat ein blutrünstiger Irrer die Macht im Kreml übernommen! „Lord" nennt sich der Finsterling, und er ist zudem ein alter Bekannter unseres Helden. Da läßt sich Strider natürlich nicht lange bitten, schultert seinen Wunder-Säbel, und auf geht's!
Bis zum Domizil des Bösewichts ist es jedoch ein weiter Weg: Steile Mauern wollen erklommen, verschiedenste Extras gefunden, und zahlreiche Feinde besiegt werden. Glücklicherweise führt Strider sein Messerchen mit soviel Elan, daß ein kurzer Druck auf den Feuerknopf genügt, um alle feindlichen Wachen oder Roboter, die sich auf Armeslänge heranwagen, vom Schirm zu fegen. Kommt es dennoch zur Feindberührung (keine Sorge, dafür sorgt schon der gepfefferte Schwierigkeitsgrad), so reduziert sich der Energiebalken in der unteren Screenhälfte. Ist die Power schließlich aufgebraucht, verfärbt sich der Schirm blutrot, und man darf sich unter Lords Hohngelächter von einem seiner drei Leben verabschieden. Am Ende jedes der fünf Level lauert – wie könnte es anders sein – ein besonders bösartiges Obermonster: Wie gut, wenn man sich unterwegs mit den feinen Extras ausgestattet hat, die des öfteren von Flugrobotern durch den Himmel gekarrt werden. Hier gilt es, zunächst dem Robbi eins auf die Mütze zu geben, ein weiterer Schlag auf den Behälter – dann erst darf man sich an einem besseren Messer, einem Hilfsroboter oder einem Energieriegel (Mars macht mobil...) gütlich tun.
Technisch ist Strider ein sauberes Stück Programmierkunst, die Hintergrundgrafiken sind allerdings manchmal etwas eintönig. Dafür entschädigen jedoch die tollen Gegner und Explosionen, sowie das gegenüber der Atari-Version erheblich verbesserte Scrolling. Auch am Sound gibt es wenig auszusetzen, er begleitet das Spiel angenehm unauffällig und sorgt sogar von Zeit zu Zeit für eine kleine Überraschung – etwa zu Beginn, wenn eine tolle Digi-Stimme ungläubig die Frage „You dare to fight me?" in den Raum stellt. Darüber hinaus ist die Animation des Heldensprites besonders schön gelungen: Wie Strider über den Boden schlittert oder mit einem tollkühnen Salto die tiefsten Schluchten überwindet, ist schon sehenswert!
Wer auf der Suche nach einem schönen Actiongame ist und seine Künste am Stick schon in leichteren Spielen unter Beweis gestellt hat, macht mit Strider einen guten Fang. Weniger erfahrene Spieler müssen ihr Heil in einem guten Gedächtnis suchen: Die Gegner tauchen zum Glück immer an gleicher Stelle auf! (ml)



Strider

Grafik:	76%
Sound:	69%
Handhabung:	80%
Motivation:	83%
Gesamt:	77%

Für Experten
Preis: ca. 67,– DM
Hersteller: Capcom/U.S. Gold

Bezug: Funtastic
Müllerstraße 44
8000 München 5
Tel.: 0 89/2 60 95 93

Spezialität: Schön ist, daß man nicht nach jedem Lebensverlust von vorne beginnen muß: In jedem Level gibt es markante Stellen, an denen es weitergeht. Weniger schön ist, daß die Highscores trotz vorhandener Liste nicht abgespeichert werden.



Ihr wolltet mehr – Ihr bekommt mehr! Wir haben das Know How kräftig aufgestockt: Ab heute gibt's Monat für Monat noch umfangreichere Tips, Tricks, Cheats, Karten, Lösungen und und und ...





Komplettlösung: Deja Vu II
(Fortsetzung)

Freut Euch, Leute! Hier ist nun endlich der lang ersehnte zweite und letzte Teil der Komplettlösung des Krimi-Adventures, gestiftet von der Firma CPS Heidak.

Nachdem wir nun den einarmigen Banditen geknackt haben, gehen wir wieder zum Taxi zurück und zeigen Gabby die Scheckkarte. Am Ankunftsort kann man die Tür im Kellergeschoß wieder mit dem Taschenmesser öffnen. Aus dem Nachttisch schnappen wir uns die Bankpapiere, dann öffnen wir den Kleiderschrank und nehmen die Polizeiuniform mit. Nach Öffnen des Staubsaugers (operate Taschenmesser an Vacuum) lassen wir noch den Brief mitgehen und eilen zurück zum Taxi. Hier zieht man die Polizeiuniform an und zeigt Gabby die Zeitung vom Bahnhof.

Dank der Uniform kannst du im Leichenschauhaus den Kühlraum betreten. Öffne also die Kammer 5 und nimm die Identitätskarte vom Zeh des Toten. Über diese Karte freut sich der Mann im Vorraum, du erhältst eine Schachtel mit persönlichen Sachen des Toten. Nun schnell zurück zum Taxi, die Uniform darf man wieder ausziehen, und Gabby zeigt man den Führerschein der Leiche. Beim Haus angekommen, muß man sich natürlich umsehen, examine empfiehlt sich generell bei allen Gegenständen, denn ohne die dadurch erhaltenen Hinweise kann man sowieso nie auf die Lösung kommen. Im Lauf des Spiels begegnet uns öfters Stoogie, unser stiller Begleiter, der jedesmal eine Zigarettenbinde zurückläßt. Eine davon muß man unbedingt mal mitnehmen.

Nun zeigen wir Gabby den Bahnfahrplan, den wir am Anfang aus dem Hotelzimmer mitgenommen haben. Vom Bahnhof fahren wir nach Las Vegas und gehen zur Gepäckaufbewahrung. Für den Gepäckschein 526 aus der Schachtel gibt dir der Mann dort einen Koffer, aus dem du den Brief und das Bild mitnehmen mußt. Nun geht's ab zum Fahrstuhl im Flur vor dem Hotelzimmer (operate Knopf neben der Tür). Wir fahren in den dritten Stock, dort angekommen, öffnen wir den Wäschecontainer, legen uns hinein und warten ab (examine).

In der Wäscherei muß man den Befehl „operate Handfesseln an Holzkiste" eingeben, nach oben gehen, die linke Türe öffnen, sofort wieder in den Keller laufen und sich im Wäschecontainer verstecken. Nun heißt es, sich in Geduld zu üben (immer wieder examine), solange bis einer der Gangster sagt, daß du wahrscheinlich durch die Vordertür entkommen bist.

Jetzt kann man wieder nach oben gehen, die Theke öffnen und den Raum rechts betreten. Hier findet man einen Schlüssel und einen Brief, auch den Magnetknopf aus der Box am Schreibtisch nicht vergessen. Nach Verlassen der Wäscherei gehst du nun dreimal nach rechts durch die Wüste zum Fahrstuhl des Hotels zurück. Hier mußt du den Magnetknopf an die Stelle über dem vierten Knopf setzen und kannst so das fünfte Stockwerk erreichen. Den Magnetknopf wieder mitnehmen!

Im rechten Raum untersuchen wir die beiden Bilder an der Wand, im linken Raum nehmen wir das Buch aus dem Tisch mit, sowie das Papier und den Dartpfeil (operate Briefbeschwerer). Jetzt zurück zur Wäscherei, aber zu Fuß durch die Wüste! Dort angekommen, öffnen wir mit dem Schlüssel aus der Wäscherei das linke Tor, betreten das Gebäude und gehen wieder in das Büro im Erdgeschoß. Hier mußt du „operate Pfeil auf Scheibe" eingeben, dann gehst du in den Geheimraum, öffnest den Tisch und nimmst das Buch sowie deine gestohlenen Sachen wieder mit. Außerdem ist nun der Zeitpunkt gekommen, um unbedingt eine Zigarettenbinde von Stoogie dortzulassen. Erst dann gehe wieder zurück zum fünften Stock des Hotels, hinein in den rechten Raum (Malones Zimmer), wo du dich von Sugars Brief, Siegels Tagebuch und Bondwells Brief trennen mußt.

Tja, jetzt ist Eile geboten! Fluchtartig verlassen wir das Hotel und fahren nach Chicago. Wenn du kein Geld mehr hast, genügt auch ein längerer Aufenthalt in der Wüste, bis du Las Vegas wieder betreten kannst. Während deiner Abwesenheit bringen sich sämtliche Feinde gegenseitig zur Strecke, und du bist aus dem Schneider und hast das Spiel gelöst ...!

Wer sich bei **Graffity Force** die lästigen Paßwörter ersparen will, gibt stattdessen „Warp" und die Nummer des jeweiligen Levels ein. Also im Klartext: für den ersten Level „Warp 01", für den 49sten „Warp 49" usw. Paßwörter sind ab sofort Schnee von gestern!

Bei dem actionreichen, aber indizierten Spiel um den beliebten Roboter-Polizisten muß keiner mehr an Energiemangel verenden: einfach unterbrechen und „best kept secret" eingeben – dein Robbie wird's dir danken!

Wer bei **Leonardo** auf unendlich viele Leben steht, braucht sich bloß mal großzügig zu zeigen! „Freibier" bewirkt Wunder: die Levelcodes kommen dann ganz von selbst!

Lothar Fell aus Homburg/Saar schickt uns einen Cheat zu dem indizierten Spiel nach dem gleichnamigen Antikriegsfilm von Oliver Stone. Um die einzelnen Sektionen mit F1 – F4 anwählen zu können, genügt es, in der Titel-Sequenz „Hamburger-Hill" einzugeben (damit's auch klappt, nehmt den Bindestrich vom Nummernblock!) und mit F5 zu aktivieren. Vielen Dank auch, Lothar!

Aus unserer Testerfahrung konnten wir einen hübschen Tip für Ungeduldige filtrieren: Wem der ewig lange Vorspann von **Beach Volley** genauso auf die Nerven geht wie uns, der drückt einfach auf F1 – schon wird das eigentliche Game geladen!

Ein ganz besonders großes Dankeschön geht an den geheimnisvollen Ace of TNS, der „Kingdoms of England" und „Lords of the Rising Sun" geknackt hat.

Kingdoms of England

Alles Gute kommt (ausnahmsweise) von unten! Wenn Ihr das Land im Norden habt, könnt Ihr schon einpacken, denn dort kann man sich kaum bewegen und bekommt kein Geld. Außerdem empfiehlt es sich, zuerst nur Soldiers zu kaufen und diese zu Armeen von je 30 Soldaten zusammenzufassen, mit denen Ihr dann die angrenzenden Länder besetzen solltet. Von den besetzten Ländern erhaltet Ihr nun Steuern, die man wieder dazu benutzt, sich mit weiterer Truppenverstärkung einzudecken. Davon schickt man 30 in ein anderes freies Land, während der Rest die bereits besetzten Länder verstärkt. Das Spielchen wiederholt sich so lange, bis jedes Land von mindestens 75 Soldiers besetzt gehalten wird. Erst dann sollte man es wagen, ein paar feindliche Länder zu erobern. Doch Vorsicht: Wenn ein Gegner zu mächtig wird, muß man ihn schon früher angreifen!
Sobald man auf diese Art im unteren Teil alles erobert hat, schickt man die überflüssigen Armeen an die Front; ab 300 Soldiers pro Land ist es auch ratsam, sich ein paar Knights zuzulegen. Weiters ist es wichtig, sich vor dem Herbstturnier eine Burg im Frontland zu bauen. Besitzt jedes eroberte Land einmal 1000 Soldiers, so hat man schon so gut wie gewonnen...

Lords of the Rising Sun

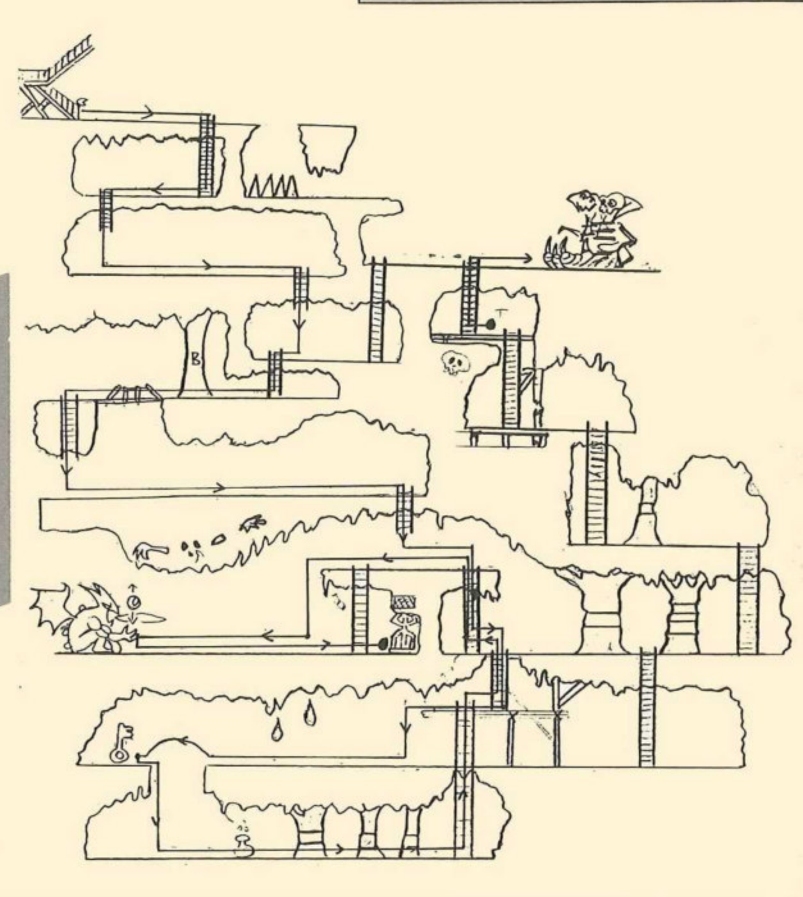
First of all: man muß Yoshitsune wählen! Die Roninkrieger sollten vernichtet werden, oder man kann auch (falls möglich) eine Allianz schließen. Die sehr wichtige Stadt Edo muß von Miura eingenommen werden, und im weiteren Verlauf empfiehlt es sich, dort, wie auch in Aikita immer eine Armee zu stationieren. Yoshimaka schickt man nach Maebashi. Sobald Fujiwara vernichtet ist, schickt man Satake zum Roninschloß unter der Klosterinsel. Falls man einen „Encounter" hat, sollte man sich immer auf eine Schlacht einlassen (volle Energien!), sie aber keinesfalls selber führen.
Nun macht man sich an's Werk, auch im Osten alles zu erobern. Zu diesem Zweck schickt man Noriyori oder Yoshitsune nach Edo und zieht Miura von dort ab, um Nagoya einzunehmen. Satake und Yoshimaka sollten ihn begleiten, zu dritt müßte es gelingen, die Hafenstädte rund um den Emperors Palace zu erobern. Ist dies geschafft, dürfen sich die Helden erholen, die Verteidigungsarmee von Edo zieht nun nach Nagoya. Während die drei Eroberungsarmeen ruhen dürfen, erobert Miura die kleine Insel neben Osaka. Von da an ist der Rest ein Kinderspiel, da fast alle roten Armeen dem Erdboden gleichgemacht sind. Ach, noch etwas: Sollte Miura zum Ronin werden, folgt eine Allianz mit Fujiwara auf dem Fuße. Alles klar?!
Das war's auch schon mit unseren Tips für dieses Mal!

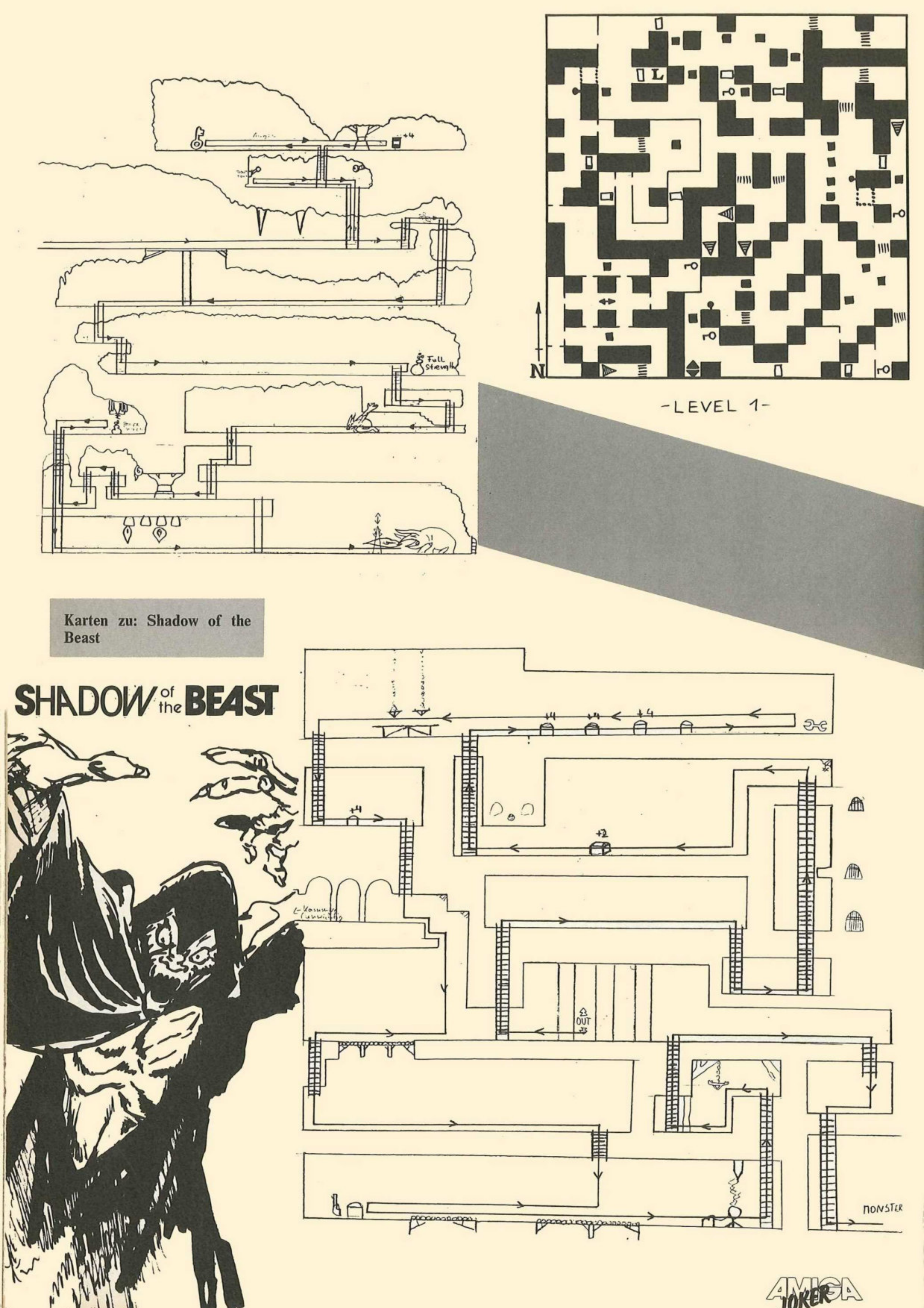
Komplettlösung: Shadow of the Beast

Vielen lieben Dank an Kalle Kanczok und Arthur Merke aus Düsseldorf für diese tolle Lösung und die wirklich schönen Karten. Da wollen wir gleich mal loslegen...
Zu Beginn steuern wir unseren Helden nach links, bis wir bei dem „Home" in dem hohlen Baum angelangt sind (ihn anfangs nach rechts zu lenken, wäre sinnlos, da für den Brunnen ein Schlüssel benötigt wird). Zu dieser Sequenz sind allgemeine Tips nicht zweckmäßig – hier macht Übung den Meister! Vorsicht nur bei dem Bäreneisen nach den zwei Fledermäusen, welches nur schwer zu erkennen ist.
Wir betreten nun das Baumhaus und finden uns in einer unterirdischen Katakombenwelt wieder. Es ist sehr wichtig, dem Wegweiser auf den Karten zu folgen und alle Gegenstände in dieser Reihenfolge zu erkämpfen. Also ab nach unten, an den tödlichen Tropfen vorbei und über den Abgrund zum ersten Schlüssel. Von der Plattform runter und nach rechts. Hier befindet sich netterweise ein Lebenselixier, das dem Helden alle verlorenen Leben wiedergibt! Jetzt zu dem großen feuerspeienden Monster mit der Glaskugel. Hier wird's haarig: dem Flammenhagel ausweichen und die Kugel mit vielen Schlägen zerboxen. Man erhält einen „Powerschuß". Achtung: Ja keinen verschwenden, denn man braucht alle für's erste Endmonster. Nun aber ab in den Teleporter, die Leiter hoch und auf's Monster geballert. Schließlich zerbröselt es und gibt den Weg zur zweiten Karte frei.
Hier bewegt man sich zuerst zum Hebel und legt ihn um, damit man später ungeschoren aus dem „Power Punch" kommt. Von hier aus an den Augen vorbei und den zweiten Schlüssel einsammeln. Hat man diesen, rennt man zum „Food" und erhält erstmal vier Leben. Jetzt weiter durch die (sehr schweren) Gänge nach unten. Zur Belohnung erhält man wieder das begehrte Lebenselixier mit dem selben Effekt wie zuvor. Das hat man auch bitter nötig, denn man muß den beschwerlichen Weg zu einer weiteren Flasche zurücklegen, welche uns den „Power Punch" beschert, den man für das zweite Endmonster benötigt. Auf geht's!
Jetzt wird es wirklich höllisch hart. An den Düsen vorbei zum Monster, welches eingedeckt mit „Power Punches" schließlich zerfällt. Doch was ist das? Der tiefe Schacht vor uns ist... ja richtig, der geheimnisvolle Brunnen, wo wir den ersten Schlüssel zurücklassen. Dieses Rätsel ist nun also auch gelöst. Zurück bleibt der zweite Schlüssel.
Nun laufen wir nach rechts, erhalten ab und an ein paar Krafteinheiten und errei-

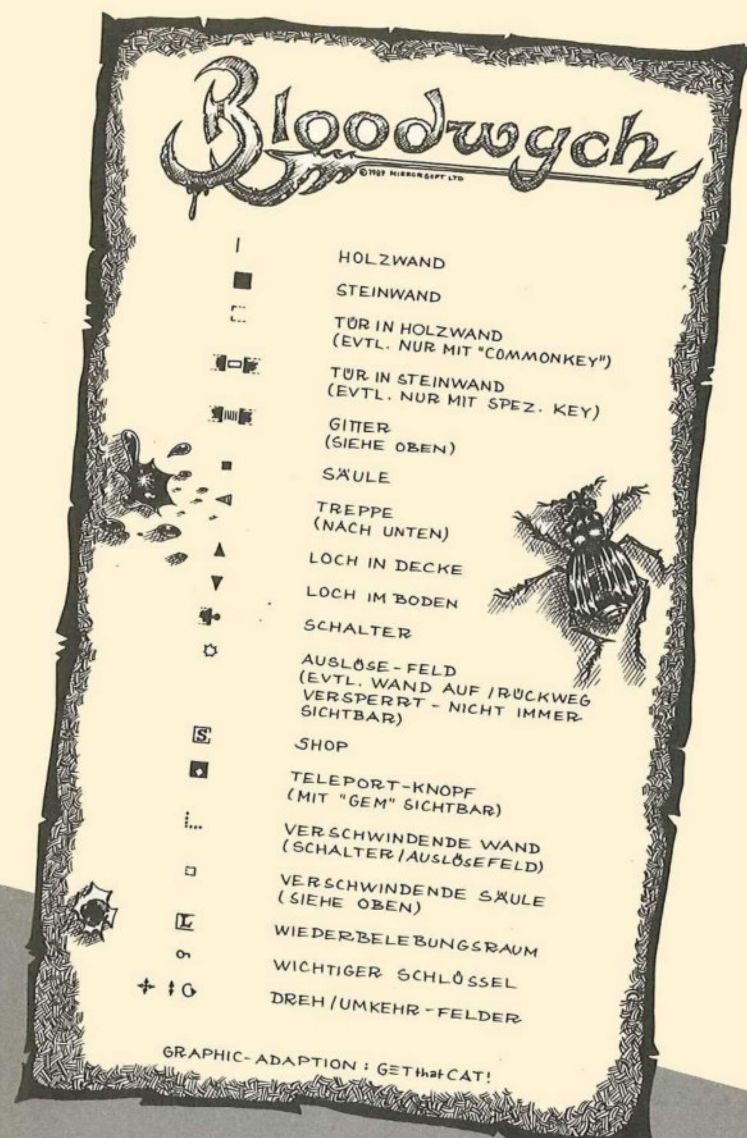
chen so ein altes geheimnisvolles Schloß. Davor schnappen wir uns noch die Fackel außen, da es sonst zu dunkel ist. Jetzt aber rein, und als erstes den Pfeilen entlang zum Schraubenschlüssel. Davor gibt's noch zwölf Leben aus der Kiste. Hernach geht es weiter zu einer anderen Kiste, die uns netterweise eine ballerkräftige Handwumme in die müden Arme legt und uns damit gegen Feinde und Endmonster wappnet. Jetzt bewegen wir uns nach rechts und erreichen einen Generator, der den Weg zu einer Leiter versperrt. Hier kommt der Schraubenschlüssel zum Einsatz, der das lästige Ding lahmlegt. Weiter nun zum Monster, das sich mit der Knarre leicht beseitigen läßt, und nach der Hinrichtung durch eine kleine Tür. Und plötzlich – oh Wunder – hat der Held eine Flugausrüstung samt Ballerwumme, womit er einen Level von links nach rechts lebend durchqueren und ein neues Monster killen muß. Nach erfolgreicher Mission erreicht man eine Tür, die sich mit dem zweiten Schlüssel öffnen läßt. Tageslicht, du hast uns wieder!

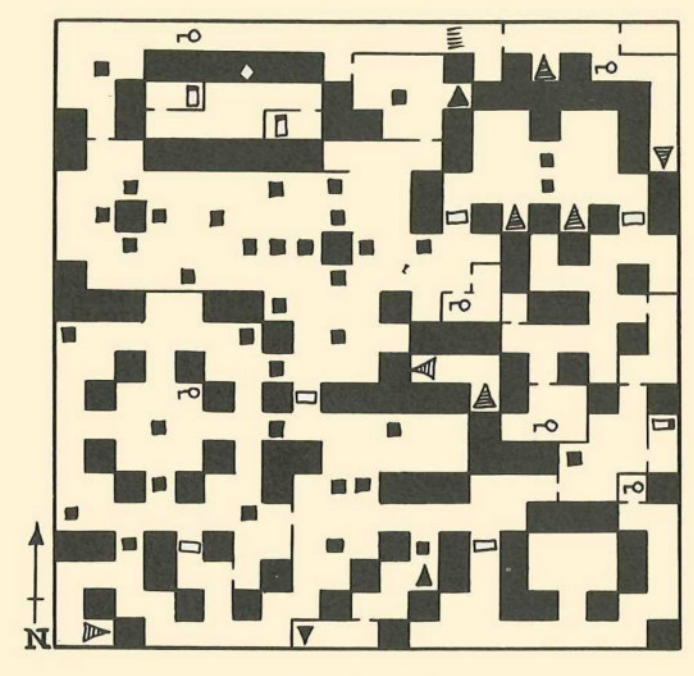
Man befindet sich nun rechts neben dem Schloß und rennt nach rechts über eine friedhofähnliche Landschaft. Hier gibt es Grabsteine, die manchmal Leben spenden oder aber abziehen. Man muß auf die Symbole achten: Flasche ist positiv, Kreuz ist negativ. Schließlich und endlich erreicht man nun das finale Endmonster. Man sieht einen gigantischen Fuß, den es zu traktieren gilt. Die Aktion erfordert allerhöchste Konzentration und flinke Reaktionen vom Spieler! Ist auch das gemeistert, kann man wirklich nur noch sagen: Gratulation!!!





Karten zu: Shadow of the Beast



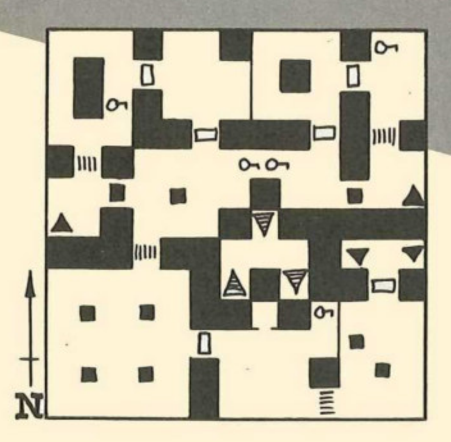


-LEVEL 2-

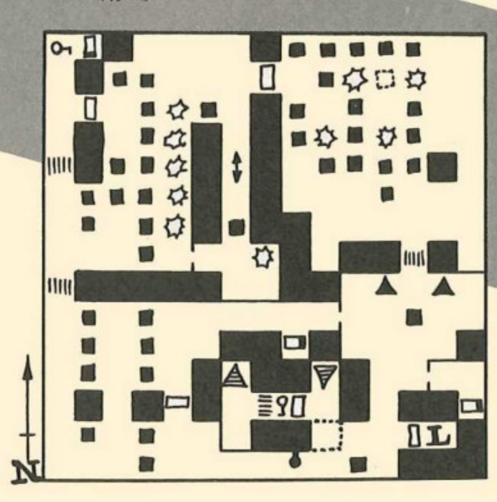
Karten zu: Bloodwych

Wie vorigen Monat versprochen, hier weitere Karten zu dem Duo-Rollenspiel. Das sind allerdings vorläufig unsere letzten, aber vielleicht schafft Andreas Schildbach aus Starnberg ja bis zum nächsten Heft noch ein paar? Die tolle grafische Aufmachung stammt wieder von Frank Matzke aus Egelsbach.

-LEVEL 7-



-LEVEL 6-

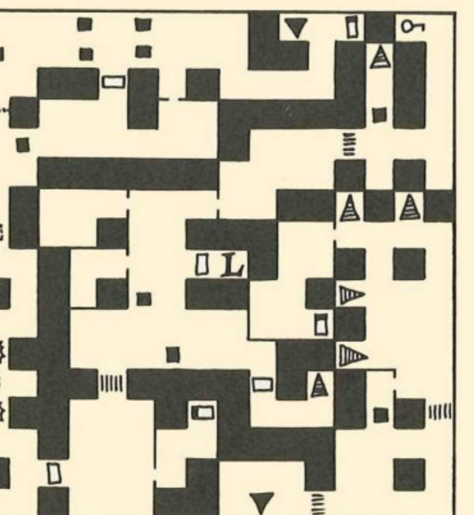


-LEVEL 5-

In eigener Sache:

Alle Achtung, Ihr wart ja wirklich fleißig und habt schon eine Menge Stoff eingesandt! Jetzt nur nicht nachlassen: Für jeden veröffentlichten Kurz-Tip gibt's 20,– DM, für Komplettlösungen und Karten je nach Umfang sogar zwischen 50,– und 100,– Märker! Schickt alles, was Ihr habt, an folgende Adresse:

Joker Verlag
Kennwort: Know How
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar



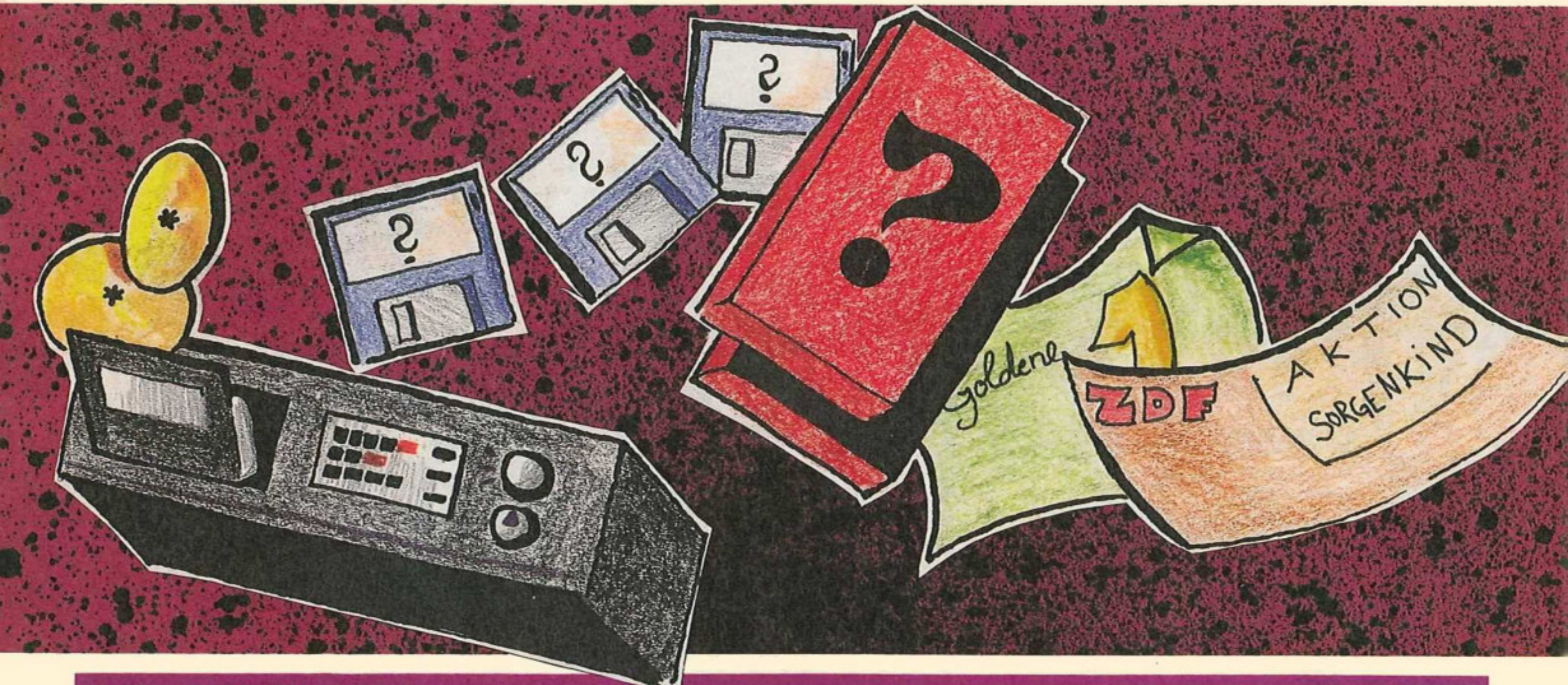
-LEVEL 3-

-LEVEL 4-

AMIGA JOKER proudly presents:



Ja, Ihr habt ganz richtig gelesen, bei unserem ultimativen Weihnachtsrätsel geht's wirklich um Millionen – genauer gesagt, um 15 x die Chance darauf! Wir haben ein paar Geschenkpakete für Euch geschnürt, bei denen selbst der Nikolaus blaß wird. Aber alles der Reihe nach, zu gewinnen gibt es:



1. Platz: 1 CD-Player und (!) 1 Jahreslos für die ZDF-Aktion Sorgenkind und (!) 1 Los für die ARD Fernsehlotterie Goldene 1 und (!) 3 brandheiße BOMICO Computergames (!!)

2. Platz: 1 Jahreslos für die ZDF-Aktion Sorgenkind und (!) 1 Los für die ARD Fernsehlotterie Goldene 1 und (!) 2 topaktuelle BOMICO Computergames (!!)

3. Platz: 1 Jahreslos für die ZDF-Aktion Sorgenkind und (!) 1 Los für die ARD Fernsehlotterie Goldene 1 und (!) 1 nervenzerfetzendes BOMICO Computergame (!!)

4.- 5. Platz: 1 Jahreslos für die ZDF-Aktion Sorgenkind und (!) 2 traumhafte BOMICO Computergames (!!)

6.-10. Platz: 1 Los für die ARD-Fernsehlotterie Goldene 1 und (!) 1 wahnwitziges BOMICO Computergame (!!)

11.- 15. Platz: 1 konkurrenzloses BOMICO Computergame (!!)

Das klingt doch sehr verlockend, oder? Aber um einen dieser Preise zu gewinnen, müßt Ihr natürlich erst unser Rätsel lösen, und das ist nicht ganz einfach: Wir haben in der folgenden Geschichte zehn Titel von BOMICO Computergames versteckt, und die gilt es herauszufinden. Wer alle zehn (englischen!) Originaltitel gefunden hat, nimmt an der Verlosung der Plätze eins bis drei teil. Wer mindestens fünf Titel richtig hat, hat eine Chance auf die Plätze vier bis fünfzehn. So, jetzt aber volle Konzentration, Englischlexikon und sonstige erlaubte Hilfsmittel bereitlegen, und los geht's:

Aus längst vergangenen Tagen wird uns von einem Kult berichtet, der damals in den englischen Königreichen stattfand: Einmal im Jahr, am purpurnen Saturntag, strömten die kühnsten

Burgkrieger aus allen Landesteilen zusammen, um den besten unter ihnen zu ermitteln. Sie erhielten vom König drei Aufgaben gestellt, bei denen sie nicht nur ihre Geschicklichkeit beim Umgang mit dem Schwert, sondern auch Tapferkeit und einen reaktionsschnellen Geist beweisen mußten. Der Recke, der als Sieger aus dem Wettstreit hervorging, bekam den Ehrentitel „Champ" verliehen. Wer hingegen *keine* der gestellten Aufgaben lösen konnte, dessen Familie wurde vom König als Geiseln genommen. Gelang es dem Unglücklichen auch im folgenden Jahr nicht, wenigstens in einer Disziplin zu bestehen, so war sein Leben verwirkt, und der König erteilte seiner Leibgarde die Erlaubnis, ihn zu töten!
Bei den Wettstreitern am gefürchtetsten war die letzte der drei Aufgaben, denn diese wurde immer vom JOKER, dem Hofnarren des Königs, gemacht. Er hatte sich auch diesmal wieder etwas besonders Schwieriges ausgedacht, nämlich ein magisches Viereck, in dem etliche Namen verborgen waren, die die Teilnehmer erraten mußten:

A M E C K R A R S R E S K A T E V
N I N V J O C E O F M I D R E I C
D T G W A I A L E T H E O T E T H
M U R D E R S E I N I V E N I C E
E I P P U R T S D N U M I T E K S
R A G I M A L J P A T O Q B A U F
W K I L L W E A U F Y N D E M L G
O T E C N E C I L M E D T L R T A

Gar nicht so einfach, was? Nun ja, der Joker wollte die edlen Ritter halt ein bißchen schwitzen lassen. Aber Ihr habt die Lösung sicher bald gefunden – dann nichts wie ran an die Postkarten, die Titel draufschreiben, und das Ganze bis zum 31.12.89 (nicht nur Silvester, sondern auch Einsendeschluß!!) an uns schicken:

Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Ach ja, der Rechtsweg bleibt wie üblich draußen vor der Tür.

Wer seinen Namen auf dieser Seite wiederfindet, gehört zu den Glücklichen: Hier stehen alle, die den einen oder anderen Preis einheimsen konnten. Aber das ist noch nicht alles . . .

RUHMESHALLE

. . . denn außerdem findet Ihr in der Ruhmeshalle noch aktuelle Infos zu laufenden Wettbewerben, wie z.B. Einsendeschlüsse, oder wo das Mitmachen noch lohnt, weil noch nicht alle Preise vergeben sind!

Up & Down

Ein Amiga-Game geht an:
Lutz Hoffmann, Duisburg
Leon Radeljah, Buxheim
Elmar Bunke, Würselen
Ein Joker-Shirt bekommt:
Britta Löffler, Taunusstein
Thomas Schmitz, Wedel
Gary Joe, Pfaffenhofen

Stromausfall

Civilization geht an:
Stefan Höppner, Bad Neustadt

Noch zu haben . . .

. . . ist das tolle Strategie-Brettspiel „Sternenhändler". Bis zum Redaktionsschluß fand sich niemand, der die Lösung auf unsere Frage im letzten „Stromausfall" wußte (Isaac Asimov ist eigentlich Naturwissenschaftler). Also eine neue Aufgabe: Für wen gelten die berühmten drei SF-Gesetze, deren Erfindung den bekannten Autor zur Legende gemacht hat?
Auch die schönen Gold-Ohrringe von der letzten Girl-Seite warten noch auf eine Trägerin. Nicht so faul sein, meine Damen!

Es läuft noch . . .

. . .unsere „Sprücheklopfer-Meisterschaft", und zwar bis zum 1. Dezember. Obwohl wir schon eine Menge lustiger Sprüche erhalten haben (ach, wird das wieder eine Qual der Wahl!), können ganz Flinke noch dabei sein!
Die lustigsten Bemerkungen zum Thema „Was ist der entscheidende Unterschied zwischen dem Amiga und dem Atari ST" sind gesucht. Die Gewinner der vielen tollen Preise findet Ihr dann nächsten Monat an gleicher Stelle.

Wir wünschen Euch allen viel Glück! Falls es diesmal noch nicht geklappt hat: Weiter am Ball bleiben, vielleicht steht nächstesmal schon *Dein* Name in der Ruhmeshalle!

Rally Cross Challenge

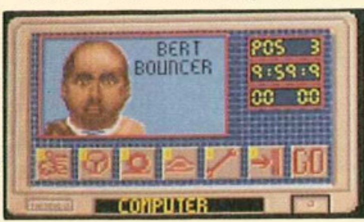


Spielzeug-Grafik: Meine Carrera-Rennbahn war allerdings schöner!

Bei dem neuen Spiel von Ultra Graphix dreht sich alles um die "Hot Wheels" – Auto-Cross ist angesagt! Auf verschiedenen Rundkursstrecken, die an amerikanische Stock-Car Pisten erinnern, kann man seine Fähigkeiten im Kampf gegen Zeit, Staub und Gegner erproben.

Dazu bedient man sich am besten der (nicht gerade genauen) Joystick-Steuerung. Theoretisch lassen sich die Gefährte auch mit der Tastatur kutschieren, aber wirklich nur theoretisch! Darüberhinaus stehen noch drei Kontrollmodi zur Verfügung, um die Steuerung und damit die Fahrzeugbeherrschung zu verbessern. Teilnehmen können ein bis vier Spieler, fehlende menschliche Konkurrenten ersetzt der Computer.

Während des Rennens erscheint am oberen Screenrand eine Art „Zustandsbericht" des Fahrers, dessen Äußeres nach einigen Crashs deutlich Wirkung zeigt. Sieger ist, wer nach ca. zwei Minuten die meisten Runden zurückgelegt hat. Die Spielidee von Rally Cross ist nicht schlecht, und die Programmierer haben sich auch viel Mühe bei den Sounds wie Motorenheulen oder Reifenquietschen gegeben. Leider fällt die Grafik dagegen deutlich ab: Außer dem (digitalisierten) Loadingscreen und ein paar liebenswerten Details (während der Nachtfahrt erhellt der Lichtkegel der Scheinwerfer einen Teil der Strecke) ist hier wenig Positives zu vermelden – die Spieloberfläche ist von enttäuschender Schlichtheit und erinnert stark an eine Spielzeug-Rennbahn!



Schönes Wetter, leichte Gegner – auf geht's!

Laßt Euch dennoch nicht abschrecken: Unsere Bewertungsmaßstäbe sind nunmal hart, aber als Low-Price-Programm macht Rally Cross eine recht gute Figur! (ur)

Rally Cross Challenge

Grafik:	46%
Sound:	58%
Handhabung:	38%
Motivation:	46%
Gesamt:	47%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,-DM
Hersteller: Ultra Graphix
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Hübsch gemacht: Vor Spielbeginn bekommt man noch die Portraits der Teilnehmer samt Wettervorhersage in einem Monitor zu sehen. Die Anwahl der Optionen über die F-Tasten ist allerdings etwas umständlich.

Nein, immer diese Terroristen! Nun haben sich die Supermächte endlich zusammengerauft und verschrotten in brüderlicher Eintracht ihre ganzen Mittelstreckenraketen – da klauen sich diese unerzogenen Knaben einfach zwei von den Dingern, um damit ihre Freunde aus dem Gefängnis freizupressen!



Das wäre also die Ausgangsposition für den Spieler von Battle Valley. Der hat jetzt natürlich die undankbare Aufgabe, die Terroristenbasen samt Raketen zu zerstören. Dazu stehen ihm ein Panzer und ein Hubschrauber zur Verfügung, die er beide benötigt, um seinen Auftrag zu erfüllen: Brücken etwa sind die Domäne des Hubschraubers, den Panzer braucht man dagegen, um Raketensilos niederzumachen. Die Munition ist knapp, kann aber immer wieder im Lager aufgefüllt werden.

Das war bereits der ganze Spielinhalt, schreiten wir also zur Bewertung: Battle Valley ist sauber programmiert, die Grafik nicht schlecht, die Musik sogar hervorragend (die FX sind dafür sehr bescheiden). Leider läßt der Spielwitz arg zu wünschen übrig. Eine Weile läßt man sich fesseln, aber auf die Dauer wird der ganze Feuerzauber doch recht eintönig. Und für das, was geboten wird, ist der Preis zu üppig ausgefallen: Das Spiel kam bereits vor einiger Zeit als C 64-Version heraus – für ganze zehn Mark! Von einem solcherart angemessenen Preis/Leistungsverhältnis kann man da im vorliegenden Fall leider nicht mehr sprechen. Für 20 - 30 Mark wär's ein echter Hit gewesen, aber so?! (mm)

Battle Valley

Grafik:	62%
Sound:	71%
Handhabung:	54%
Motivation:	49%
Gesamt:	59%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,-DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

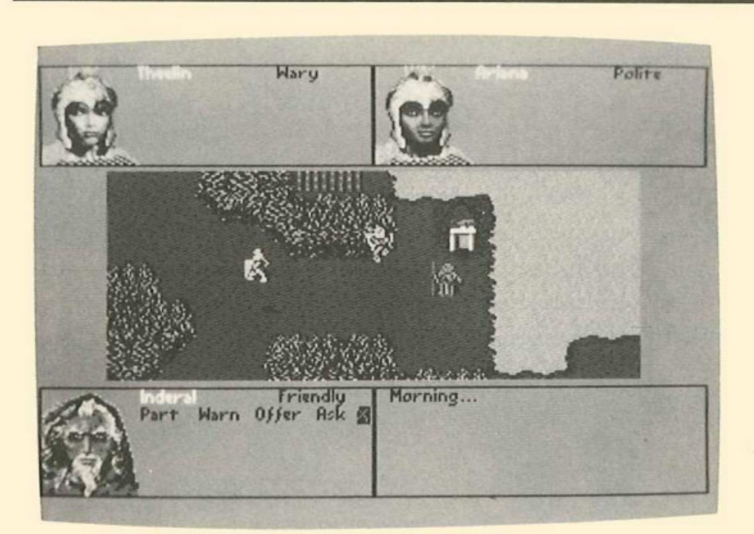
Spezialität: Die aktuelle Highscoreliste wird abgespeichert, Zwei-Spieler-Modus ist jedoch leider keiner vorhanden.





SWORDS OF TWILIGHT

Jahrelang hat das Programmierer-Ehepaar Freeman/Westfall („Freefall Associates“) das Haus kaum noch verlassen, um das beste Fantasy-Adventure aller Zeiten zu schreiben. Herauskommen sollte dabei nicht die Neuauflage von Altbekanntem, sondern ein von Grund auf eigenständiges Spiel!



Drei Spieler können gleichzeitig unterwegs sein: Das vierte Fenster unten links zeigt den Gesprächspartner.

Was nach all den durchwachten Nächten schließlich das Licht der Welt erblickt hat, kann sich durchaus sehen lassen: Ein Rollenspiel, in dem man zwei Freunde auf die gefahrvolle Reise in die Phantasie mitnehmen darf! Zwei Joysticks plus Tastatur, und fertig ist der Drei-Spieler-Modus. Hat man gerade keine abenteuerlustigen Mitstreiter zur Hand, übernimmt der Computer die übrigen Rollen.

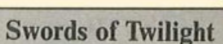
Der Amiga Joker meint:
Ein Fantasy-Abenteuer für drei Spieler simultan: Das war noch nie da!

Insgesamt stehen 31 Figuren mit unterschiedlichen Charakterwerten zur „Übernahme“ bereit. Ist die Abenteuertruppe fertig zusammengestellt, gibt's eine Audienz bei der Herrscherin von Albion, Königin Gloriana (sieht der Dame mit dem Taxi auch tatsächlich ähnlich!). Hier erfährt man, welche Aufgabe es zu lösen gilt, und bekommt außer etwas Proviant noch ein paar wohlmeinende Ratschläge mit auf den beschwerlichen Marsch. An Körper und Geist gestärkt und im tiefsten Innern von dem Wunsch beseelt, die königliche Gunst nicht zu enttäuschen, verläßt man das Schloß durch das Haupttor hin zur Straße des großen Abenteuers. Von da an heißt es aufpassen, denn die Gefahr lauert überall!

Überflüssig zu erwähnen, daß mit den Mächten der Finsternis nicht zu spaßen ist, aber wer seine Weggefährten vom Rechner steuern läßt, muß mit zusätzlichen Troubels rechnen: Nur zu oft haben die Kerle einen derart ausgeprägten Eigenwillen, daß es schon viel Konzentration erfordert, sie bei der Stange zu halten. Auch kann es passieren, daß sich ein Partymitglied für die gestellten Aufgaben als völlig untauglich erweist. Ist aber weiter kein Problem, anders als im richtigen Leben kann die Gruppe während des Spiels nachträglich umgestaltet werden.

Die Steuerung des Spiels erfolgt mit Joystick bzw. Cursortasten. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Menüführung mit ALT/AMIGA-Taste statt der üblichen Funktionstasten, zur Anwendung von Magie dient CAPS LOCK. Hier war es den Herstellern wohl wichtiger, den Besitzern von Raubkopien das Leben schwer zu machen, als das Programm benutzerfreundlich zu gestalten. Dem ehrlichen Erwerber bietet das 58seitige deutsche Handbuch allerdings sämtliche benötigten Informationen in sehr übersichtlicher Form. Der unterlegte Sound ist leider nicht weiter erwähnenswert, dafür zeigt sich die Grafik klein aber fein.

Ein bißchen erinnert das Game schon an die Ultima-Reihe, besonders da hier ebenfalls ausgiebig kommuniziert wird. Auch mit Times of Lore lassen sich einige Gemeinsamkeiten entdecken. Trotz alledem: Wir finden, Freeman/Westfall (die ja bereits durch die beiden Archon-Spiele auf eine feste Fan-Gemeinde zählen können) haben die lange Zeit ihrer gemeinsamen Klausur gut genutzt! (wh)



Swords of Twilight

Grafik:	72%
Sound:	58%
Handhabung:	64%
Motivation:	86%
Gesamt:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,-DM
Hersteller: Freefall Associates/Electronic Arts
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Trotz zwei Disketten Lieferumfang werden auch Besitzer von nur einem Laufwerk ausnahmsweise nicht zum Disk-Jockey degradiert. Wer eine Festplatte sein eigen nennt, hat ebenfalls keine Probleme: Kein Kopierschutz!

ERS' EINS, DANN ZWEI, DANN DREI, DANN... äh.... hmja?

The unbelievable AMIGA Joker iN: Alle Jahre wieder lich!

JETZ' HAB' ICH'S!!!

VIER! STIMMT'S?!

NEIN! »RICHTUNG NORDEN... UND DANN...

... IMMER GERADE-AUS....«

LOS GEHT'S!

SMACK

EISGEKÜHLTER BROHOMBEER-HOLLLUNDER, BROMBEER-HOLUNDER EISGEKÜHLT.....

WAS'N DAS? EIN MÖBELCENTER MITTEN IN DER TAIGA? HOW STRANGE!

BRRRR!!! DAS MÖCHT' ICH MIR SCHON MAL ANSCHAUEN!

ÖÖOÖRGH

HERRGOTT, KINDER-ARBEIT!! UND DEN BÄRTIGEN UNSYMPATH KENN' ICH DOCH AUCH...!


WIRD ZEIT, DASS HIER WAS G'SCHICHT!
Für Unbefugte Zutritt verboten!!
PAH!
DER UNFUG IST IMMER BEFUGT!
UND ÜBERHAUPT BIN ICH ALLEINS UND NET ZU DRITT.
EINIGE ZEIT SPÄTER
HEY...
...EIN GESCHENK? ENDLICH EINS FÜR MICH, MICH GANZ ALLEIN!
(gier, gier)
SCHNELL, SCHNELL WAS IST ES DENN?
OH MEI! NUR EIN FERNSEHER....
PAF!
UHUAÄ
PSSSCHT! WER WIRD DENN GLEICH?
PFLOP
UND JETZT...
WIRD ERST RICHTIG GEFEIERT!!
DAS MIR!
SINGING
YeAH
OOOOO!
DUZI DUZI DUZI DU!
DA CAPO AL FINE

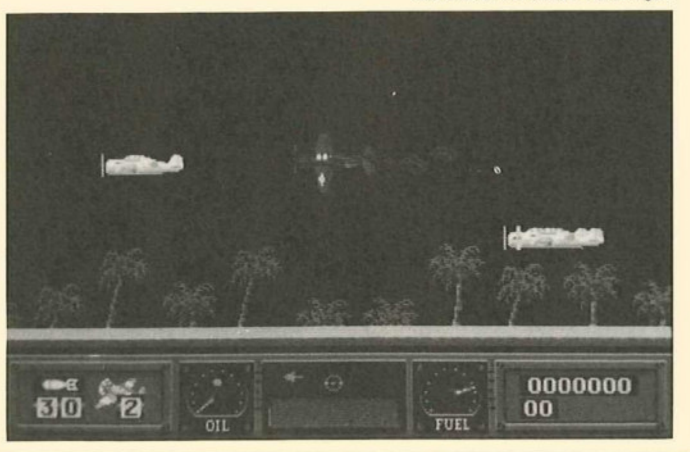
Wings of Fury

Braucht irgend jemand noch ein 08/15-Ballerspiel mit Kriegshintergrund? Bitteschön, dem Mann kann geholfen werden, Wings of Fury are ready to attack!

Die nicht gerade originelle Handlung ist schnell erklärt: Als heldenmütiger amerikanischer Pilot muß man mal wieder schlitzäugige Japaner niedermachen – manchmal wundere ich mich, daß überhaupt noch welche übrig sind, wenn ich an all die Games dieser Machart denke! Entsprechend dem gewählten Dienstgrad werden die gestellten Aufgaben zunehmend schwerer, allerdings steigt lediglich die Zahl der Feinde entsprechend dem eigenen Rang (fast wie im wirklichen Leben?!). Je nach Einsatzziel gibt es verschiedene Waffen zur Auswahl: MG, Bomben, Raketen und ein Torpedo stehen bereit. Mit dem Joystick in der Hand macht man sich dann auf die Suche nach japanischen Inseln, Schiffen und Flugzeugen.

Die Steuerung der alten Mühle ist etwas gewöhnungsbedürftig, auch die Bombenluken scheinen gelegentlich zu klemmen, aber das Bord-MG funktioniert immerhin einwandfrei. Läßt der Öldruck nach (Trefferanzeige), oder geht der Sprit aus, heißt es schleunigst wieder zum heimischen Flugzeugträger zurückzukehren. Das recht eintönige Spiel wird durch den betont sparsamen Einsatz von Grafik und Sound auch nicht gerade aufgebessert, der einzige Lichtblick ist die elegante Schleife, die der Flieger beim Umdrehen auf's himmlische Parkett zaubert. Fazit: Man fühlt sich hierhin eher strafversetzt und versieht entsprechend lustlos seinen Dienst. (wh)

Heimatbasis Flugzeugträger: Der Lotse macht schon winke, winke...



Ist das denn alles? Leider ja!

Wings of Fury

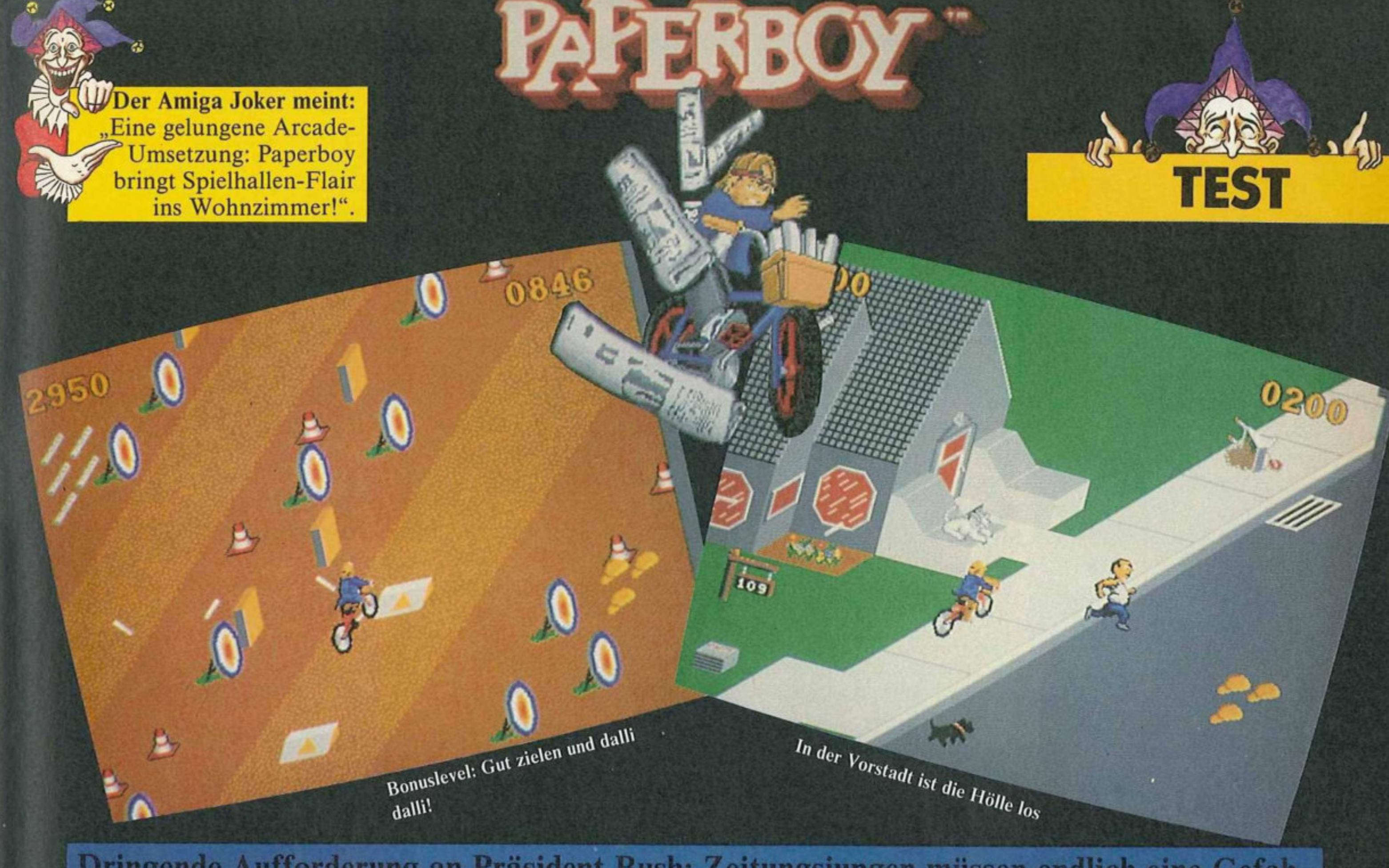
Grafik:	48%
Sound:	54%
Handhabung:	49%
Motivation:	53%
Gesamt:	51%

Variabel
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Broderbund/USI
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Scrolling ruckelt fürchterlich, und die Kollisionsabfrage ist eine mittlere Katastrophe. Steuert man den Flieger nach oben, so schaltet der Schirm in eine Gesamtperspektive um.

PAPERBOY™

Der Amiga Joker meint:
„Eine gelungene Arcade-Umsetzung: Paperboy bringt Spielhallen-Flair ins Wohnzimmer!“.



Bonuslevel: Gut zielen und dalli dalli!

In der Vorstadt ist die Hölle los

Dringende Aufforderung an Präsident Bush: Zeitungsjungen müssen endlich eine Gefahrenzulage erhalten!! Denn wer sich auf sein Mountain-Bike schwingt, um nach amerikanischem Vorbild Zeitungen auszutragen, den erwartet ein Himmelfahrtskommando: In Elites Umsetzung des Arcade-Klassikers machen Unmengen von rücksichtslosen Passanten und wildgewordenen Rasenmähern die Straßen unsicher!

Es ist schon einige Jährchen her, da machte in den Spielhallen ein Atari-Automat mit origineller Spielidee und einem Fahrradlenker Furore: Das Paperboy-Fieber war ausgebrochen! Seither sind nahezu alle Homecomputer mit (zumeist eher minderwertigen) Umsetzungen des Games bedacht worden – der Amiga wieder mal zuletzt. Aber endlich hat sich das Warten einmal gelohnt: Bis auf den Lenker kommt die aktuelle Version erstaunlich nahe an die Qualität des Vorbilds!

Für alle, die mit dem Original noch keine Bekanntschaft gemacht haben, sei hier kurz erklärt, worum es geht: Mit dem Joystick wird gelenkt und beschleunigt, mittels Feuerknopf ein Journal geschleudert (stets nach links). Hier ist gutes Timing gefragt, will man nicht den Briefkasten verfehlen und stattdessen eine Fensterscheibe zerdeppern. Das nehmen Deine Abnehmer nicht weiter tragisch, aber wenn gar keine Zeitung kommt, wird das Abo sofort gekündigt. Unterwegs liegen vereinzelt Stapel herum, die man einsammeln sollte, da nie mehr als sechs Zeitungen gleichzeitig transportiert werden können. Hast Du die ganze Straße abgeklappert, geht's noch durch eine Bonusrunde (Zielwerfen auf Zeit), ehe das Punktekonto abgerechnet wird. Dann erfährst Du, wieviele Kunden Dir noch geblieben sind, und schon bricht der nächste Wochentag heran...

Klingt einfach, nur leider verrichtest Du Deinen Dienst auf einer Route, die eher einem Tollhaus, denn einer ruhigen Vorstadtstraße gleicht! Streunende Hunde, ferngelenkte Spielzeugautos, selbständige Rasenmäher und offensichtlich blinde Fußgänger – alle scheinen nur das eine Interesse zu haben, mitten in Dein Fahrrad zu rennen! Ein Glück, daß die Steuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit (liegt an der ungewöhnlichen Perspektive) recht präzise reagiert, sonst wäre es schon bald um Deine sechs Leben geschehen. Außerdem lassen sich heranstürmende Passanten prima erledigen, indem man ihnen einfach ein Heftel vor den Kopf knallt. Trotzdem Vorsicht: Einmal über einen zu hohen Bordstein oder ein Kanalgitter geradelt, und schon gibt's den nächsten Crash!

Grafisch ist Paperboy vielleicht nicht der allerletzte Schrei, aber dafür ungemein detailreich. Selbst bei der 149ten Fahrt kann man noch lustige Überraschungen entdecken! Auch der Sound bietet wenig Aufregendes, paßt jedoch gut zum Spiel und sorgt für beschwingtes Radelvergnügen. Das Game ist ungemein spielbar und macht – nicht zuletzt wegen des einstellbaren Schwierigkeitsgrads – ganz einfach Spaß. Eine Automatenumsetzung, wie man sie sich viel öfter wünschen würde! (ml)

Paperboy

Grafik:	78%
Sound:	74%
Handhabung:	84%
Motivation:	84%
Gesamt:	80%

Variabel
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: Bomico
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69 / 70 60 50

Spezialität: Keine Nachladezeiten – das Programm steht komplett im Speicher. Der aktuelle Highscore wird angezeigt, aber nicht gespeichert. Keine Zwei-Spieler-Option vorhanden.

Zwei Highlights aus dem Geschicklichkeitsgenre schicken sich an, ein neues Spielfieber auszulösen! Mit starkem Spielprinzip, Supergrafik und irrem Sound können beide aufwarten – schwer zu sagen, welchem man den Vorzug geben soll . . .

Der Amiga Joker meint: Clown o' Mania ist durchdacht und schön: Gebt uns mehr solche Spiele!

Clown o' Mania

Beppo, der Clown hat der Manege den Rücken gekehrt und macht sich auf die Suche nach dem sagenhaften Land der tausend Kristalle. Ein langer Marsch: Immerhin 70 Level wollen leergesammelt werden!

Mit dem Joystick in der Hand und stets auf der Hut vor wahnwitzigen Monstern, dirigiert man Beppo durch sanft scrollende, dreidimensionale Ebenen. Dabei macht man Bekanntschaft mit Beamern (Teleporter), weißen und blauen Pyramiden (vernichten bzw. blockieren Monster), Masken (Zusatzleben) und Bodenplatten, bei deren Betreten das Spiel plötzlich auf dem Kopf steht. Aber zielloses Umherirren führt nicht zum Erfolg, hier ist schon ausgeklügelte Strategie gefragt. Ein allzu verschwenderischer Umgang mit den Rasierklingen (Waffen gegen Monster) und Jumps (Sprungkraft) artet nämlich bald in hektische Rennerei um eines der vier Leben aus. Begleitet wird die Wanderung von witzig komponierter Musik, die durch echte Ohrwurmqualität zu glänzen weiß! Schließlich und endlich kann man sich in der Highscoreliste verewigen und von dort aus zur Erkundung höherer Level starten.

Rock'n Roll

Neben zehn fetzigen Rock'n Roll Titeln mit animierter Bubble-Band (erinnert entfernt an eine Frosch-Combo) erwartet den Spieler eine fremde Welt mit sieben Kontinenten. Es geht dabei darum, mit der Maus eine Kugel durch 32 grafisch schön gemachte Level zu bugsieren.

Die Steuerung ist zwar recht feinfühlig, trotzdem braucht's schon einiges an Übung, um die höheren Rock'n Roll-Weihen zu erlangen. Auf einer über dem Abgrund schwebenden Spielfläche (bloß nicht abstürzen!) sind zahlreiche Hindernisse und „Goodies" verteilt. Es gibt meist nur einen Weg zur nächsten Zone, der mit Geschick und Überlegung gesucht werden muß. Schlüssel öffnen die farbigen Tore, und Taler füllen den Geldsäckel. In Shops kann man sich dann mit Specials versorgen, die unentbehrlich für's Weiterkommen sind. Eisfelder, brüchige Plattformen und Geländer, Bomben, Teleporter, Schalter, Puzzles und vieles mehr machen die Aufgabe zu einem tollen Eiertanz mit musikalischer Untermalung!

Man kann Starbyte und Rainbow Arts zu diesen Games wirklich gratulieren – beides sind Geschicklichkeitstests der Sonderklasse! Sowohl die Clown-Saga als auch die spritzige Rock-Kugel überzeugen durch anspruchsvolle Aufmachung, faires Gameplay und eine gehörige Portion Knobeleien. Welches besser ist? Da beide Games labilen Charakteren wegen der hochgradigen Suchtgefahr unbedingt vorenthalten werden müssen, dürfte eine Antwort überflüssig sein! (wh)



Beppo go! Der kleine Clown auf seinem Weg durch 70 Level.

Rock'n Roll: Kugel-Jagd mit heißen Rythmen für kühle Köpfe.



Der Amiga Joker meint: Strategie, Geschick und heiße Rythmen – eine explosive Mischung!

Clown o' Mania

Grafik:	81%
Sound:	84%
Handhabung:	80%
Motivation:	87%
Gesamt:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,-DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Von der Highscoreliste aus kann jeder Level angewählt werden, der schon gelöst wurde – zum Kennenlernen gibt's einen Demo-Modus. Alles in feinster PAL-Auflösung!

HIT

Rock'n Roll

Grafik:	82%
Sound:	95%
Handhabung:	88%
Motivation:	87%
Gesamt:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Vollausstattung: Zwei Disketten, 33 verschiedene Highscores können gesaved werden, und als Zugabe gibt's ein Din A3-Poster.

HIT

Clown o' Mania & Rock'n Roll



Wer den 64er kennt, der kennt auch jene „Cartridges", die das Leben mit dem Computer erst angenehm machen. Und gäbe es jetzt nicht endlich etwas Vergleichbares für die „Freundin", dann müßten wir Amigianer immer noch ohne die Annehmlichkeiten leben, die ein ordentlicher Freezer seinen Besitzern bietet!

Die Hungerjahre sind jedoch endgültig vorbei, denn nun können auch wir uns den Nordic Power zulegen, der schon seit über einem Jahr für Besitzer des „kleinen Bruders" C64 erhältlich ist. Für durchaus angemessene 128,- DM bekommt man ein Gerät, das, sobald man es in den Extension-Port geschoben hat (Null Problemo: durchgeschliffener Bus ist vorhanden), wahre Wunderdinge leistet! Ab jetzt genügt ein Druck auf's Knöpfchen, und schon erscheint ein Auswahlmenü auf dem Screen, das nicht nur dem ausgekochten Freak das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt...

Da wäre zunächst – und wohl auch als wichtigstes – der Freezer selbst. Hat man z.B. gerade in einem schwierigen Actiongame zum erstenmal den achten Level erreicht und wird nun aus nichtigen Gründen vom Rechner gelockt (Fritzchen, das Essen ist fertig!), so genügt es, die Funktion „Freeze" aufzurufen, und schon wird der gesamte Speicherinhalt auf einer Leer-Disk abgelegt (das entsprechende Laufwerk muß natürlich zuvor angegeben werden, logo!). Durch das Kommando „Unfreeze" kann dann das gestoppte Programm jederzeit wieder aufgerufen werden, die Ladedauer beträgt schlappe 30 Sekunden! Und das Beste: Die Sache funktioniert mit praktisch jeder Soft, Kopierschutz hin oder her!!!

Die schlauen Füchse unter Euch haben bestimmt schon die anderen Möglichkeiten gewittert, die sich durch das feine Gerät noch auftun: Weil Nordic Power konsequent alles abspeichert, was sich zur Zeit im Speicher befindet, dürfte bald so mancher Cracker arbeitslos werden – da auf diesem Weg natürlich auch hochklassige Kopien jedes Originals angefertigt werden können! Wer ein bißchen mehr von der Materie versteht, kann sogar nachträglich im Original-Programm herumpfuschen, um z.B. Trainer-Versionen von schweren Games zu erstellen, einzelne Level zu editieren oder ähnliches.

Das ist jedoch längst nicht alles, was sich mit dem tollen Ding anfangen läßt. Getreu ihrem Motto „Wer schonmal einen Computer bedient hat, soll das jetzt genauso problemlos am Amiga können", haben die Hersteller ihrer Cartridge noch einige hilfreiche Zusatzfunktionen spendiert. Da wäre z.B. das Diskettenmenü, mit dem sich praktisch sämtliche Disk-Operationen (Format, Copy, Dir, Rename etc.) jetzt erheblich schneller und vor allem kinderleicht erledigen lassen. Oder das Grafikmenü, welches alle erdenklichen Möglichkeiten bietet, um Bilder aus Programmen zu „klauen" und mit der entsprechenden Software nachträglich zu verarbeiten oder in eigene Programme einzubauen. Gleiches gilt für das Soundmenü, mit dem man aus praktisch jedem Programm (Spiele etc.) Samples herausziehen und für eigene Zwecke weiterverarbeiten kann!

Daneben verfügt Nordic Power noch über einen hochwertigen Speichermonitor, in der endgültigen Verkaufsversion wird vielleicht sogar ein Tool zum Erstellen eigener Slide-Shows enthalten sein. Auch ist man am überlegen, ob die momentane Tastatursteuerung gegen eine Mausabfrage getauscht werden soll. Wie auch immer: Wir waren von den vielen neuen Möglichkeiten restlos begeistert, zumal das Gerät seine eigenen Eproms mitbringt und daher keinerlei Speicherplatz beansprucht oder das Laufen von Software negativ beeinflußt. Auch das Handbuch macht keine Probleme, auf 40 Seiten werden sämtliche Funktionen „idiotensicher" erklärt. Fazit: Mit der brandneuen Cartridge werden endlich auch am Amiga Operationen möglich, die für 64er-Besitzer seit Jahren selbstverständlich sind! (ml)

Bezugsquelle:

vts Data GmbH
Postfach 1110
5014 Kerpen 1
Tel.: 02273/2720
Bitte nicht vergessen, den Gerätetyp anzugeben!

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

Jetzt anschlußfertig an jeden Fernseher.
PC Engine RGB + 1 Spiel 449,- **Achtung neuer Preis!**
PC Engine PAL + 1 Spiel 449,-

Neu: RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
CD-ROM	900,-	
Altered Beast	139,-	
Fighting Street	139,-	
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
Varis II	139,-	
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Altered Beast	119,-	
Bloody Wolf	119,-	**
Break in	99,-	
Chan & Chan	69,-	
Cybercross	119,-	**
Digital Champ	119,-	
Dragon Spirit	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
Doraemon	99,-	**
F-1 Dream	119,-	*
Final Lap Twin	109,-	***
Gunhed	109,-	***
Moto Roader	119,-	***
Nectaris	119,-	**
Ninja Warriors	119,-	**
Ordyne	119,-	**
P-47	109,-	*
R-Type I	89,-	***
R-Type II	99,-	***
Rock On	119,-	*
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Takeda Shingen	119,-	
Tatsunoku Fighter	119,-	*
Tiger Heli	119,-	***
Wrestling	109,-	*
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-	
Alex Kid in Miracle World	139,-	
Altered Beast	139,-	
Baseball	139,-	
Ghouls and Ghosts	139,-	***
North Ken	139,-	
Rambo III	139,-	**
Space Harrier II	139,-	
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Thunderblade	139,-	
Thunder Force II	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**

Ankündigungen für November/Dezember bei Anzeigenschluß

AMOS
Bomber
Black Tiger
Chaos Strikes Back 59,-
Corvette 89,-
Damocles
Dragons of Flame
Drakkhen
F-19 Stealth Fighter
Future Wars: Time Traveller
Ghouls & Ghosts
Hard Drivin'
Heavy Metal
Hound of the Shadow

Interphase
Iron Lord
It Came From the Desert 1MB 89,-
Kaiser 109,-
Maniac Mansion
Pool of Radiance (November)
Space Ace 119,-
Star Command
Starlord
Turbo Out Run
Univ. Milit. Sim. II

Amiga Bestseller-Classics

Beach Volley	69,-	*
Bloodwych	75,-	***
Dungeon Master 1MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
Fire Brigade 1MB	89,-	***
Footballmanager II + Kit	59,-	
Grand Prix Circuit	79,-	**
Great Courts	69,-	**
Indiana Jones Adv. dt.	69,-	***
Kick Off	49,-	***
Lords of the Rising Sun	89,-	***
North & South	79,-	**
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	29,-	***
Powerdrift	69,-	**
Rick Dangerous	69,-	***
RVF	75,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Silkworm	59,-	***
Sim City 1 MB / 512K	89,-	***
Space Quest III	89,-	**
Spherical	59,-	
Strider	69,-	**
Swords of Twilight	69,-	**
TV Sports Football	89,-	***
Testdrive II	79,-	**
Triad II	75,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***

Amiga

Action Fighter	59,-	
A.P.B.	59,-	
Airborne Ranger	75,-	
Altered Beast	69,-	
Asterix II	75,-	
Bangkok Knights	69,-	
Balance of Power 1990	79,-	**
Bards Tale I	69,-	*
Bards Tale II	69,-	*
Batman the Movie	69,-	*
Battle Chess	69,-	**
Battle Hawks 1942	59,-	
Battletech	79,-	*
Blood Money	69,-	
Bundesligamanager	59,-	*
Carrier Command	69,-	**
Chambers of Shaolin	69,-	*
Chickamauga	79,-	
Conflict Europe	69,-	
Continental Circus	59,-	*
Day of the Pharaoh	79,-	
Deja Vu II	79,-	
Demons Winter	69,-	
Dogs of War	59,-	*
Dragons Lair	99,-	**
Dragon Spirit	59,-	
Dynamite Dux	69,-	
Emperor of the Mines	69,-	
Elite	69,-	***
Ferrari Formula One	69,-	**
Fighting Soccer	69,-	
Forgotten Worlds	69,-	*
Fugger	59,-	
Grand Monster Slam	59,-	*
Gridiron	69,-	
Gettysburg	79,-	
Gunship	79,-	**
Hard'n Heavy	59,-	
Hillsfar	69,-	*
Interceptor	69,-	***
Iron Trackers	59,-	
Journey	79,-	
Kampfgruppe	79,-	
Keef the Thief	69,-	**
King Arthur	79,-	
Kings Quest Triple Pack	89,-	*
Kingdom of England	69,-	
Knightforce	69,-	
Kult	59,-	**
Laser Squad	59,-	**
Leisure Suit Larry	69,-	**
Manhunter	89,-	
Microprose Soccer	75,-	**
Mr. Heli	69,-	*
Never Mind	59,-	
New Zealand Story	69,-	**
Oil Imperium	59,-	
Omniplay Basketball	69,-	**
Passing Shot	59,-	
Paperboy	59,-	
Police Quest	79,-	**
Ports of Call	89,-	*
Powerdrome	69,-	
R-Type	69,-	*
Red Lightning	79,-	
Rock 'n' Roll	69,-	*
Roller Coaster	69,-	
Quartz	69,-	
Questron II	79,-	
Shinobi	59,-	
Shogun	79,-	
Shufflepuck Cafe	59,-	*
Silent Service	69,-	*
Slayer	59,-	
Soccer Manager plus	49,-	
Stadt der Löwen	99,-	
Star Glider II	69,-	***
Star Wars Trilogie	59,-	**
Summer Edition	69,-	*
Super League Soccer	69,-	
Super Wonderboy	69,-	*
Ultima III	69,-	
Ultima IV	79,-	**
Universal Military Sim.	75,-	
Waterloo	75,-	
Wayne Gretzky Icehockey	79,-	**
Zak McKraken	69,-	**
Zork Zero	79,-	

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Verandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 0 89 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11 / 20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

Video Page PAL & Lightpen

Unsere Freundin ist ja bekanntermaßen nicht nur zum Spielen hervorragend geeignet – so mancher Grafiker oder Videomacher benutzt sie auch recht gerne als elektronischen Malkasten. Für alle Künstler und solche, die es werden wollen, haben wir diesmal zwei interessante Produkte unter die Lupe genommen – mit sehr unterschiedlichem Ergebnis!

Video Page PAL

Genau das Richtige, um Vatis Urlaubs-Videos zu betiteln oder mit Schriften zu versehen! Das Programm ist fast ein Meisterwerk an Benutzerfreundlichkeit, nach dem Lesen des (deutschen) Handbuchs dürfte selbst ein absoluter Anfänger kaum Schwierigkeiten damit haben.

Video Page arbeitet ausschließlich mit hochauflösenden Schriften in nahezu beliebiger Größe und Farbe und stellt neben einem Titel- und Schriftgenerator eine ganze Reihe von Effekten zur Verfügung: Rolltitel, Einblenden, Zoom in, Zoom out, Schachbrett und zeichenweises Einblenden können (auch über mehrere Screens verteilt) zu einem Effekt-Szenario zusammengefaßt werden. Dieses „Titelvorspann-Drehbuch" ist auf Diskette abspeicherbar. Leider ist die Ausstattung mit nur einer Schrift etwas dürftig geraten (weitere lieferbar). Schade auch, daß keine Möglichkeit besteht, Computergrafiken hinter die Schriften zu legen, und ein Laufschrifteffekt fehlt. Das Programm unterstützt keine spezielle Video-Hardware, zusammenschneiden muß man die erstellten Szenarios mit dem Videofilm dann selbst. Außerdem ist mindestens ein 1 MB RAM erforderlich, um in den Genuß dieses Titel- und Effektgenerators zu kommen.

Erfreulich ist auf alle Fälle die sehr einfache Handhabung: Die Requester sind geradezu riesig, und bei der Steuerung hat man die Wahl zwischen Joystick, Maus und Tastatur! Nach Herstellerangaben sind weitere Module in Vorbereitung; dazu zählen unter anderem ein Untertitelgenerator, ein Time-Code Modul und eines zum Einblenden von Tabellen ins aktuelle Bildschirmgeschehen. Wäre das eine oder andere davon bereits in das bestehende Programm integriert, so hätte man am stolzen Preis von 189,– DM auch nicht so hart zu schlucken!

Lightpen

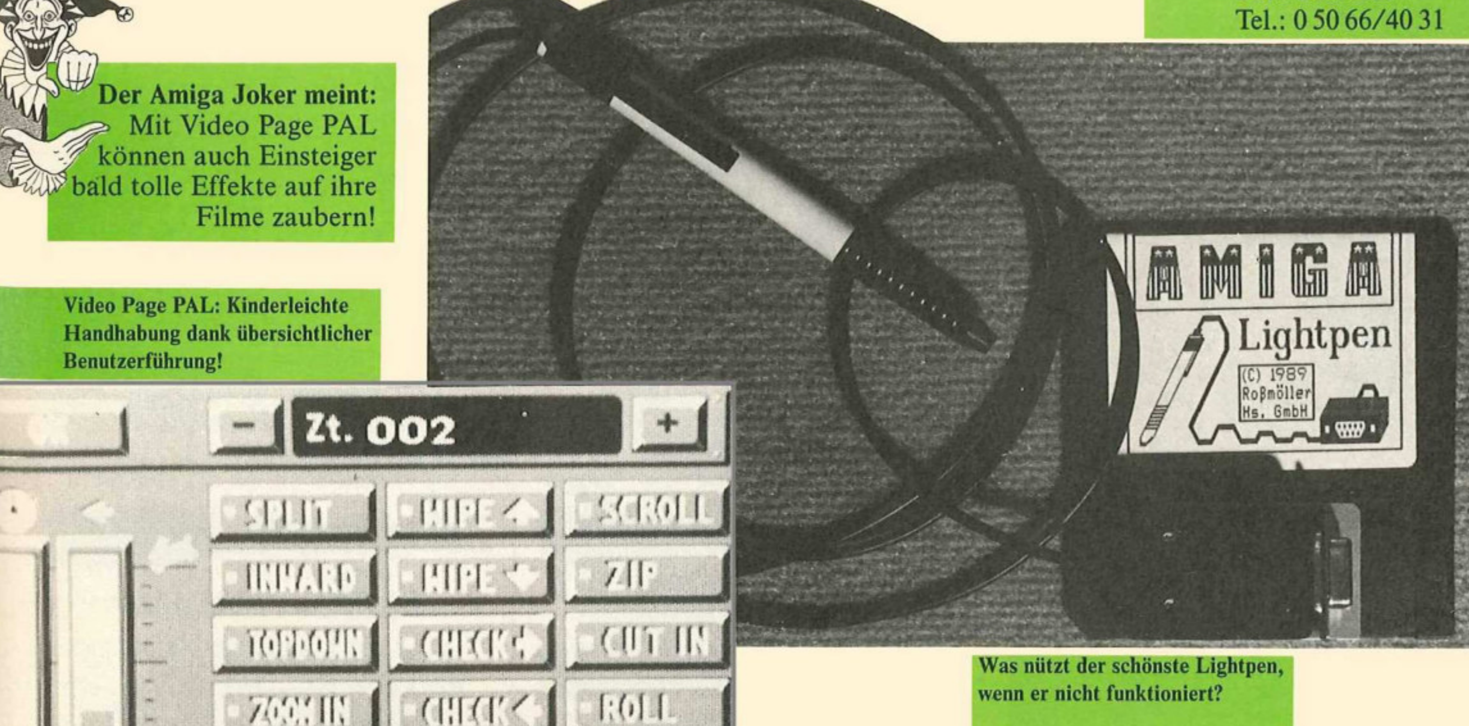
Ein Lightpen plus Monitor ist quasi die neuzeitliche Ausführung von Pinsel und Leinwand, wenn ..., ja wenn er funktioniert!

Ob das beim Lichtgriffel der Firma Rossmüller der Fall ist, war leider nicht herauszufinden, denn der Hersteller hat sich ein paar höchst wirkungsvolle Stolpersteine ausgedacht, um die Benutzung zu verhindern: Sein erster Einfall war das beigefügte Handbuch (eher ein Waschzettel), das ein wahres Feuerwerk an Konfusion abbrennt. Diese Hürde hätten wir nach mehrmaligen Anläufen jedoch genommen, aber das nächste Hindernis erwies sich als schier unüberwindlich: Zum Justieren des Lightpen dienen zwei Potentiometer, die so intelligent angebracht sind, daß eine Installation am A 2000 unmöglich ist, da das Gehäuse den Zugang versperrt. Also rüber zum nächsten 500er – ah, endlich ein Erfolgserlebnis, weil hier die so dringend benötigten Joystick-Ports frei liegen. Aber wir hatten uns zu früh gefreut: Hier ließ sich das Gerät zwar installieren, jedoch wollte die mitgelieferte Treibersoftware partout nicht laufen! Ihr werdet uns verzeihen, daß wir auf weitere Experimente am A1000 verzichtet haben – schließlich wird der Lightpen für alle Amiga-Modelle angeboten, was nützt es da, wenn wir das Ding am 1000er endlich zum Laufen gebracht hätten?

Nachdem auch Anfragen beim Hersteller erfolglos blieben, können wir zu den eigentlichen Qualitäten des guten Stücks nicht viel sagen – billig wäre er mit knapp 80 Märker ja schon gewesen ... (Udo Bartz)

Infos: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Der Amiga Joker meint: Mit Video Page PAL können auch Einsteiger bald tolle Effekte auf ihre Filme zaubern!



Video Page PAL: Kinderleichte Handhabung dank übersichtlicher Benutzerführung!

Was nützt der schönste Lightpen, wenn er nicht funktioniert?

Tom & Jerry II



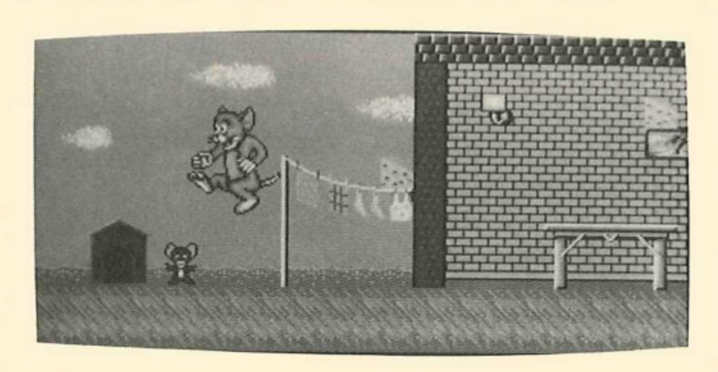


Ein neues Spiel zu programmieren ist unheimlich aufwendig und kostenintensiv. Es gibt auch eine günstigere Lösung: Recycling!

Pfiffig sind sie ja, die Leute von Magic Bytes: Wenn schon Routinen für ein Tom & Jerry Spiel bestehen, warum sie nicht auch gleich für den zweiten Teil verwenden? Ergebnis: Teil II unterscheidet sich so gut wie gar nicht vom Vorgänger! Es geht also erneut darum, Käse einzusammeln, vor Tom zu flüchten und ihm gemeine Streiche zu spielen. Jerry wirft dem Kater wieder alle möglichen Gegenstände an den Kopf, bringt ihn zum Ausrutschen und lenkt ihn durch Musikinstrumente und manch anderes Gerät von der wilden Jagd ab.

Aber nicht genug damit, daß Grafik und Handlung größtenteils übernommen wurden, auch genau dieselbe Einschlafmelodie dudelt aus dem Lautsprecher! Ja, man hat es nicht einmal für nötig befunden, die unpräzise Steuerung zu verbessern. Nennenswerte Neuerungen gibt es nur bei den Hintergrundgrafiken und den verschiedenen Ablenkungsmanövern, außerdem sind es diesmal vier Level.

Wenn ihr mich fragt: Tom & Jerry II ist das überflüssigste Game, das man sich vorstellen kann! Aber ich gönne es Magic Bytes durchaus: Sollen sie doch mit ein paar veränderten Grafiken, derselben Steuerung, dem identischen Sound, ja eigentlich dem gleichen Spiel nochmals ihren Reibach machen – solange wenigstens *Ihr* nicht darauf hereinfallt! (Carsten Borgmeier)



Tom & Jerry II

Grafik:	80%
Sound:	62%
Handhabung:	38%
Motivation:	48%
Gesamt:	57%

Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Ideal für angehende Genetiker: Das Game hat mehr Ähnlichkeit mit einem Clone als mit einer Fortsetzung . . .!



Ja, das haben wir uns gedacht, daß Dich *das* interessieren wird . . .! Aber geschenkt gibt es tatsächlich etwas, versprochen ist schließlich versprochen. Nur was? Nun, Geld haben wir leider selbst zu wenig, und ein Auto besitzt ausschließlich unser Verleger, der mag sich jedoch um keinen Preis davon trennen. Also schenken wir Dir das einzige, wovon wir ein bißchen abgeben können – nämlich Raum im Heft. Und zwar für Deine private Kleinanzeige. Wenn Du also etwas verkaufen, tauschen oder selbst verschenken möchtest, dann genügt eine Postkarte mit dem entsprechenden Text und dem Stichwort **Kleinanzeige**. Die Briefmarke mußt Du dann noch selbst zahlen (sorry!), der Rest kostet Dich keinen Pfennig!

Einzige Einschränkung: Anzeigen mit dem Vermerk „postlagernd" oder einer Postlagerkartennummer, sowie solche, die darauf schließen lassen, daß es sich um den Vertrieb von indizierten Programmen oder gar Raubkopien (Gott oh Gott!) handelt, werden nicht veröffentlicht. Wir bitten um Verständnis, aber Schnaps ist Schnaps, und Gesetz ist nunmal Gesetz.

Zum Schluß nochmal alles ganz langsam, zum Mitschreiben: Wer eine private Kleinanzeige in AMIGA JOKER veröffentlichen möchte, kann dies **kostenlos** tun. Einfach eine Postkarte (Schmierzettel tut's auch) mit dem Anzeigentext versehen und unter dem Stichwort *Kleinanzeige* an folgende Adresse schicken:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Wir hoffen, Euch schon bald einen richtigen, kleinen Amiga-Markt bieten zu können. Also, mitmachen!!!

HILLSFAR

Endlich die lange erwartete Amiga-Umsetzung der bekannten AD & D-Rollenspielwelt „Forgotten Realms“! Schon, aber endlich? „Pool of Radiance“ war angekündigt –„Hillsfar“ ist jetzt erschienen.

Mit einem richtigen Rollenspiel hat das Joystick-gesteuerte Game nicht viel gemein, einmal abgesehen von der Erschaffung eines Charakters zu Beginn. Die hauptsächliche Aufgabe des Spielers besteht darin, in Hillsfar (der Stadt-Screen erinnert ein wenig an „Bard's Tale“) massenweise verschlossene Häuser und Truhen zu knacken, wofür dann Gold, Heiltränke und andere Schätze winken. Dies geschieht mittels eines Satzes von Dietrichen – aber Vorsicht: Wer den falschen Nachschlüssel verwendet, hat bald nur noch zerbrochene Diebeswerkzeuge! Fallen, Stadtwachen, Teleportfelder und nicht zuletzt ein Zeitlimit erschweren die Beutezüge zusätzlich.

Neben der Gilde und den Pubs, gibt's die Arena, wo man freiwillig gezwungen wird, um Leben oder Ehre zu kämpfen. Wer klug ist, trainiert seine Fähigkeiten mit Wurf- und Schußwaffen besser schon vorher.... Außerhalb der Stadt warten noch verschiedene Lokalitäten darauf, entdeckt zu werden – leider ist der Ritt dorthin trotz etlicher Hindernisse stinklangweilig.

Das wenig berauschende Spielprinzip, die bescheidene Grafik und die kaum vorhandenen Sounds machen Hillsfar zu einem Ort, der für einen kurzen Zwischenstop recht unterhaltsam sein mag, für den Dauergast jedoch zu wenig zu bieten hat. (wh)

Hillsfar

Grafik:	60%
Sound:	45%
Handhabung:	64%
Motivation:	55%
Gesamt:	56%

Für Anfänger
Preis: ca. 86,-DM
Hersteller: SSI
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Zumindest der Titelsong ist recht nett, außerdem können sogar fertige Charaktere aus anderen AD & D-Games übernommen werden.

EMPEROR OF THE MINES

Ich hab' geglaubt, mich tritt ein galaktischer Minotaurus, als ich dieses Game zum ersten (und letzten!) Mal an den Amiga verfüttert habe: Der „Minen-Kaiser“ bietet für teures Geld nur untersten PD-Substandard!

Worum geht es nun? Als Leiter der KQM-Minen muß man innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst viel Erz gewinnen. Dazu stehen Zerstörer (Schutz vor Aliens), Forschungsschiffe und Transportschiffe zur Verfügung. Die Handlung (soweit vorhanden) spielt sich trotz der vielen Schiffchen natürlich nicht auf hoher See, sondern vielmehr in den Weiten des Alls ab. Es gilt, Monde zu erkunden, sie zu erschließen und ihre Erzvorräte auszubeuten: Das bringt Kohle und Ruhm, mehr Schiffe und noch mehr Kohle und noch mehr Ruhm und... ist genauso langweilig, wie es sich anhört!



Zusätzlich gibt's zweimal zehn Aufgaben zu lösen, die mindestens ebenso spannend sind wie der Rest des Programms. Man klickt sich also von Schalttafel zu Schalttafel, um an die Optionen heranzukommen, und versucht derweil, die ständigen Lachkrämpfe über die ultramiese Grafik und den kaum vorhandenen Sound in den Griff zu bekommen. Leicht gesagt für einen Redakteur, wer sein knappes Taschengeld für diesen Schmarren rausgeschmissen hat, wird's sicher weniger lustig finden! (wh)

Emperor of the Mines

Grafik:	19%
Sound:	11%
Handhabung:	21%
Motivation:	9%
Gesamt:	15%

Für Anfänger
Preis: ca 69,-DM
Hersteller: Impressions
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

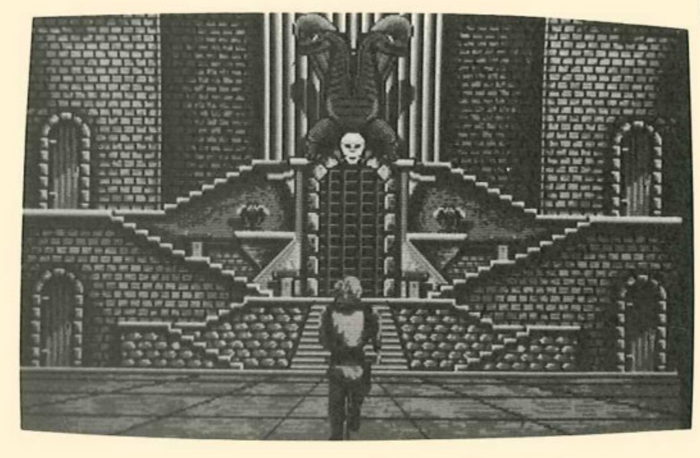
Spezialität: Eine Premiere: Das bisher erste Game mit einer Gesamtwertung unter 20 Prozent. Wer das ganze Jahr böse war, bekommt zur Strafe dieses Spiel!

BEYOND DARK CASTLE

TEST

Nach dem relativen Erfolg von „Dark Castle" war klar: Prinz Duncan darf sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen. Also geht die ganze Sache wieder von vorne los . . .

Wieder watschelt der Held durch eine düstere Burg mit vielen Leitern, Lianen, Plattformen und Fledermäusen, diesmal um fünf magische Orbs zu finden. Gelingt ihm das, muß er noch den bösen schwarzen Ritter im Zweikampf besiegen. Eine schier unlösbare Aufgabe!
Nicht, daß die vielen Burggemächer unspielbar schwer wären, nein, unser Prinz kann sich ganz gut mit Felsbrocken gegen Fledermäuse und andere Widersacher zur Wehr setzen. Und um sich wieder aufzupäppeln, braucht er nur Futter aufzusammeln – das gibt neue Prinzenkraft! Außerdem finden sich genügend Zaubertränke, Bomben und sogar ein Raketenrucksack! An Ausrüstung herrscht also auch kein Mangel. Trotzdem wird der Spieler Schwierigkeiten haben, das Game zu meistern: Die Steuerung ist nämlich absolut hirnrissig! Per Tastatur wird der Held bewegt, Felsbrocken schleudert er mit der Maus – warum es hier keine Joysticksteuerung gibt, ist das wahre Geheimnis von Dark Castle!



Der junge Prinz ist wieder unterwegs: Welches Türchen darf's denn sein?

Und der dickste Hammer: Das alte Gemäuer kostet fast 100,– DM, bei diesen mickrigen Sprites eine echte Zumutung! Positiv fielen beim Test nur die Komplexität der Burg, einige realistische Soundeffekte (knisterndes Kaminfeuer) und der hübsch animierte Vorspann auf. Dennoch würde ich für das Geld lieber eine Gabelstaplerfahrt durchs Sauerland machen, als dieses Spiel zu kaufen! (Carsten Borgmeier)

Beyond Dark Castle

Grafik:	59%
Sound:	61%
Handhabung:	12%
Motivation:	60%
Gesamt:	48%

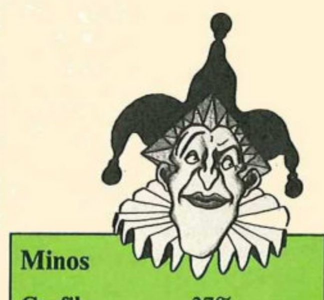
Variabel
Preis: ca. 100,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Zwei Disketten. Bis zu fünf Spielstände können abgespeichert werden – zum Saven muß Prinz Duncan allerdings erst den Computerraum finden!

MINOS

Es ist Sonntagmorgen, und eine blinzelnde Schildkröte grinst mich an – was hat das wohl zu bedeuten? Ganz einfach, in meinem Amiga steckt Minos, das neueste Game von „Turtle Byte".

Eine kleine Soundtracker-Melodie ertönt, und bald darauf erscheint das Titelbild, eine goldene Hirschkuh – äh, der Minotaurus wollte ich sagen. Sieht ja gar nicht schlecht aus, denke ich in meiner jugendlichen Begeisterung, aber was sagt der Boss immer? „Siebtes Testergebot: Laß Dich nicht von schönen Titelbildern täuschen!" Recht hat er, grafisch kann der Rest des Games mit dem Loadingscreen leider nicht mithalten.
Zu sehen ist ein Labyrinth mit einem eingezäunten Exitfeld in der Mitte. Um den Ausgang zum nächsten Level freizulegen, mußt Du einen gelb-grünen Farbklecks durch die Gänge steuern und eine vorgeschriebene Anzahl von Steinen einsacken. Es gibt verschlossene Türen, für die man Schlüssel sammelt, Beam-Stationen, Gullideckel, durch die die komplette Ausrüstung verschwindet, Eingänge, die sich nach kurzer Zeit selbst versperren, und einiges mehr.
Vor Spielbeginn solltet Ihr allerdings erst mal mit der Maus den Speed erhöhen, sonst geht die Sache doch etwas zu träge von der Hand. Ein komplettes Labyrinth hat auf einem Bildschirm Platz, ist also relativ leicht zu überblicken. So richtig 'was zum Knobeln gibt's, sobald nur ein einziger Weg zu dem einen Schlüssel führt, der das entscheidende Tor zum Exitfeld öffnet.
Für Unersättliche wird ein Editor zum Schaffen neuer Level mitgeliefert. Nicht zuletzt durch diese rühmliche Option ist Minos eine recht nette Denksportaufgabe – Profi-Tüftler werden das Spielchen jedoch zu einfach finden. (Carsten Borgmeier)

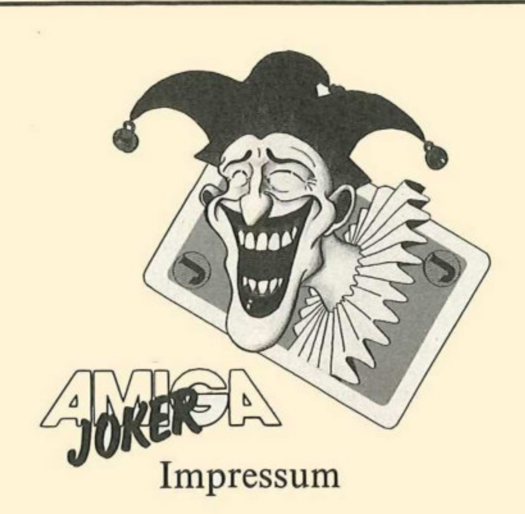


Minos

Grafik:	37%
Sound:	53%
Handhabung:	80%
Motivation:	58%
Gesamt:	57%

Für Anfänger
Preis: ca. 65,-DM
Hersteller: Turtle Byte
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Die wunderbar simple Handhabung des Level-Editors macht wieder wett, was Grafik und Sound an Klasse vermissen lassen. Die Highscores werden abgesaved.



Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Frank Matzke
Felix Bübl
Udo Bartz
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Layout
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Titel
Oliver Wunderlich
Anzeigenleitung
Dietrich Fürst
Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70
Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Day of the Pharaoh

Das Handelsspiel von Rainbow Arts ist der legitime Nachfolger des erfolgreichen „Jeanne d'Arc", was allen Eingeweihten das Herz schon etwas höher schlagen läßt: Diesmal wurde die Uhr noch weiter zurückgedreht, und der Ort der Handlung in weite Ferne verlegt, genauer gesagt nach Ägypten.

Von Kleopatra hat noch keiner was gehört, und auch der römische Geier Julius Cäsar ist erst ein paar Jahrtausende später dran – genau der richtige Zeitpunkt also, um das Ruder der Macht an sich zu reißen! Bis dahin ist es allerdings ein langer und mühseliger Weg.

Angelehnt an das biblische Kapitel Moses, wächst du, totgeglaubter Abkömmling des letzten Pharaos, als Ziehsohn armer Fellachen am Ufer des Nils heran. Wohlgesonnene Götter spendieren dir ein Schiff und 3000 Silberlinge, sowie den Auftrag, dich in der ägyptischen Gesellschaft hervorzutun. Daß es hier um eine antike Handelssimulation geht, dürfte damit schon klargeworden sein.

Es gilt, göttlich gesegnete Güter einzukaufen und anderswo mit Gewinn wieder abzustoßen. Dazu wird mit der Maus das Ziel auf der Karte festgelegt, und schon kann man Segel setzen.... Die Reise auf dem Nil erweist sich jedoch als nicht ganz einfach, weil du selbst ans Ruder mußt – aber mit ein bißchen Übung lassen sich auch diese Klippen umschiffen. Durch fleißiges Handeln arbeitet man sich zäh nach oben, und der Geldsäckel wird schwerer und schwerer – langsam ist es an der Zeit, die passende Frau zu finden! Ein Mausklick auf „Harem", und eine repräsentative Auswahl an nubischen Schönheiten bietet sich den Augen des hoffnungsvollen Bewerbers dar. Die Ernüchterung kommt mit dem nächsten Bild: Da listet nämlich der Vater der ausgesuchten Schönen in wunderbarer Ausführlichkeit auf, was er sich alles an Brautgeschenken für seine Tochter vorgestellt hat. So mancher heiratswillige Möchtegern-Pharao schreckt da doch wieder zurück und entschließt sich, vor dem entscheidenden Schritt in die Ehe erst noch mal in den Krieg zu ziehen – gegen die Beduinen, beispielsweise. Wer aus solch einer Schlacht als Sieger hervorgehen will, muß nun nicht extra antike Kampfformen studiert haben: Jeder, der schon mal „Feindliche Indianer überfallen eine Postkutsche" gespielt hat, wird sich hier auf Anhieb zurechtfinden.

Auch sonst ist für Abwechslung reichlich gesorgt: Man kann Pyramiden bauen, an Kamelrennen teilnehmen oder seine Schiffsladung verwetten. Da die Programmierer mit hübschen Actionsequenzen (wie z.B. der Flußfahrt oder dem Kampf auf dem Streitwagen) nicht gegeizt haben, kann Langeweile hier so schnell nicht aufkommen – obwohl es schon ein Weilchen dauert, bis man endlich am Ziel seiner Träume ist und den Titel des Pharao trägt.

Die Menü-Hyroglyphen machen im Spiel keine Probleme.

Der Amiga Joker meint: Strategie, Action, Geschicklichkeit – Day of the Pharaoh bietet von allem etwas!

Da auch Grafik und Sound einen hohen Standard erreichen (was ja gerade bei Handelsspielen nicht oft der Fall ist), ist Day of the Pharaoh ein rundum gelungenes Game, an dem Fans des Genres sicher lange ihre Freude haben! (wh)

Day of the Pharaoh

Grafik:	68%
Sound:	66%
Handhabung:	74%
Motivation:	76%
Gesamt:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca 69,-DM
Hersteller: Chip/ Rainbow Arts
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 2101/60 70

Spezialität: Die hübsche Box enthält zwei Disks, eine deutsche Anleitung und ein Mini-Poster vom Packungsbild. Zur Steuerung hat man die Wahl zwischen Maus, Stick oder Tastatur, wobei besonders für die Actionsequenzen der Joystick zu empfehlen ist. Die Bildschirmausgaben sind deutsch, eine Save-Option ist vorhanden.



Der Amiga Joker meint: War von Lucasfilm Games auch nicht anders zu erwarten: Indy III ist ein Traum-Adventure!

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug



Ein Indiana kommt selten allein – zum neuen Kinostreifen mit Harrison Ford wurden gleich zwei Computer-Games herausgebracht: ein popliges Actionspiel von U.S. Gold und ein irres Grafikadventure Marke Lucasfilm Games. Das Actiongame mit peitschenschwingendem Indy ist schon seit zwei Monaten auf dem Markt, die Amiga-Version des Adventures jedoch brandneu! Logisch, daß wir uns hier mit letzterem beschäftigen...

Indiana Jones, seines Zeichens Archäologe und smarter Abenteurer, kehrt gerade von einer Forschungsexpedition an seine Universität zurück. Doch die beschauliche Tätigkeit in den akademischen Hallen des Geistes währt nicht lange: Indy wird von zwei bewaffneten Männern in ein Auto gezerrt und zu dem schwerreichen Industriellen Walter Donovan gebracht. Dieser erteilt ihm den Auftrag, einen vergammelten Kelch zu finden; den sogenannten heiligen Gral. Wer aus dem güldenen Schälchen seine Suppe schlürft, kommt nämlich in den Genuß der Unsterblichkeit – und die käme Donovan gerade recht, könnte er doch so bis zum Weltuntergang seine Taler zählen. Da Indys Papa zufällig auf der Suche nach eben diesem Gral erst kürzlich verschwunden ist, stürzt sich unser Held natürlich sofort ins Abenteuer: Vielleicht findet er ja Papi mitsamt Kelch? Dummerweise scheint die Aufgabe gar nicht so einfach zu sein, denn die Nazis interessieren sich ebenfalls für das gute Stück und setzen alles daran, es zuerst zu finden!





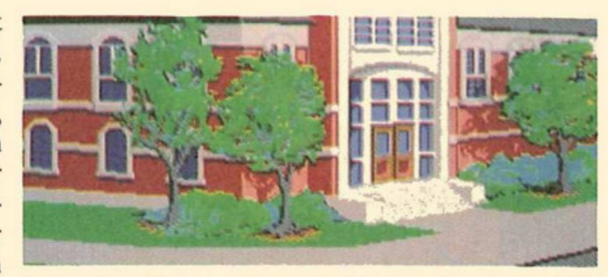




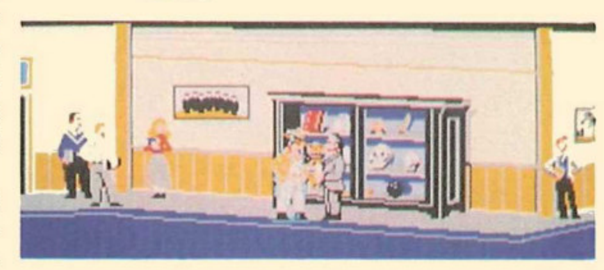
Zu allem Überdruß machen auch noch jede Menge Rätsel das Abenteurerleben schwer, aber glücklicherweise gibt es da noch einen Amiga-Spieler, der mit seiner Maus die Geschicke unseres Helden bestimmt. Mit der Maus? Ja, bei diesem Adventure gibt es kein lästiges Eintippen oder frustiges Raten von Befehlen, die der Parser dann doch wieder nicht versteht. Wie bei „Maniac Mansion" oder „Zak McKracken" sind alle Befehle am unteren Bildschirmrand in einer Menüzeile aufgelistet. Will man beispielsweise, daß Indy zum Bücherregal marschiert, klickt man einfach „Gehe zu" an und führt den Mauszeiger im Grafikfenster auf's Bücherregal. Nochmal klicken – schwupp, wie von Geisterhand bewegt, läuft Indiana Jones zum gewünschten Ort. Dialoge funktionieren nach demselben Prinzip: Gerät man an eine auskunftsfreudige Person, erscheinen mehrere Sätze auf dem Screen, von denen der Spieler einen mit der Maus aussuchen kann – echt simpel!

Obwohl einfach zu bedienen, verlangt das Game schon einigen Zeitaufwand. „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" ist nämlich ziemlich komplex, Grafik und Handlung sind immerhin auf drei Disketten verteilt! Leider bringt das den berühmten Discjockey-Effekt mit sich, ab und zu darf man gar dreimal hintereinander die Disketten wechseln, um an einen bestimmten Ort zu gelangen. Aber was nimmt man nicht alles in Kauf, um sich an den prächtigen Grafiken und Animationen zu erfreuen! Als besonderes Bonbon gibt es (ähnlich wie bei „Zak McKracken") gelegentlich kleine Filmszenen, die man verfolgt, ohne in den Ablauf einzugreifen.

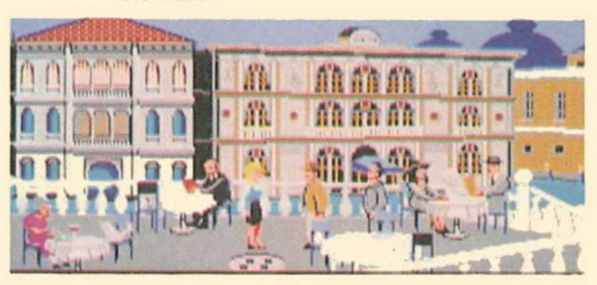
Indy kommt während des Spiels ganz schön in der Weltgeschichte herum – Venedig, Uni, Höhlensystem, Nazischloß, Zeppelin und viele andere Örtlichkeiten sorgen für lang anhaltenden Adventurespaß. Gewürzt ist das Ganze mit humorvollen (deutschen) Texten und kleinen Actionsequenzen, sprich Prügeleien. Ich muß sagen, Lucasfilm hat bei der Amiga-Version von Indiana Jones hervorragende Arbeit geleistet: Bis auf das leidige Diskettenwechseln und den etwas unbefriedigenden Sound ist das Spiel ein echter Adventure-Hit! (Carsten Borgmeier)



Ein Super-Adventure! Für Indy-Fans sind lange Nächte garantiert . . .



Indy III: Ein Leckerbissen für Adventure-Freaks – ein Muß für Fans des Films!



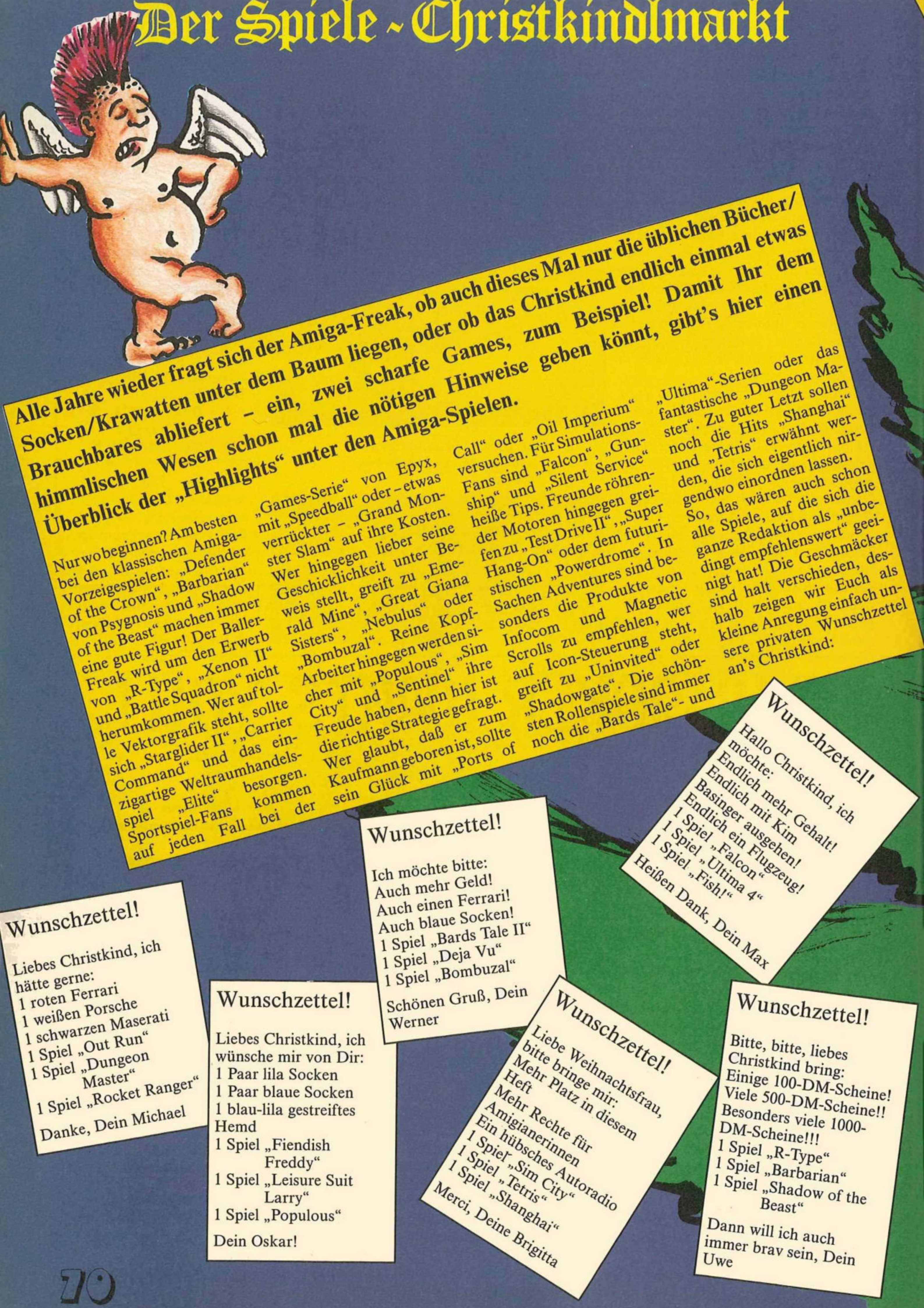


Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Grafik:	79%
Sound:	65%
Handhabung:	95%
Motivation:	85%
Gesamt:	81%

Für Anfänger
Preis: ca. 80,-DM
Hersteller: Lucasfilm Games
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Das Spiel ist komplett in Deutsch und hat eine schrecklich lästige Sicherheitsabfrage mit Codetabelle und roter Folie. Dabei haben Besitzer einer Raubkopie ohne das mitgelieferte Graltagebuch sowieso keine Chance, das Game zu lösen!



Der Spiele-Christkindlmarkt

Alle Jahre wieder fragt sich der Amiga-Freak, ob auch dieses Mal nur die üblichen Bücher/Socken/Krawatten unter dem Baum liegen, oder ob das Christkind endlich einmal etwas Brauchbares abliefert – ein, zwei scharfe Games, zum Beispiel! Damit Ihr dem himmlischen Wesen schon mal die nötigen Hinweise geben könnt, gibt's hier einen Überblick der „Highlights" unter den Amiga-Spielen.

Nur wo beginnen? Am besten bei den klassischen Amiga-Vorzeigespielen: „Defender of the Crown", „Barbarian" von Psygnosis und „Shadow of the Beast" machen immer eine gute Figur! Der Baller-Freak wird um den Erwerb von „R-Type", „Xenon II" und „Battle Squadron" nicht herumkommen. Wer auf tolle Vektorgrafik steht, sollte sich „Starglider II", „Carrier Command" und das einzigartige Weltraumhandelsspiel „Elite" besorgen. Sportspiel-Fans kommen auf jeden Fall bei der „Games-Serie" von Epyx, mit „Speedball" oder – etwas verrückter – „Grand Monster Slam" auf ihre Kosten. Wer hingegen lieber seine Geschicklichkeit unter Beweis stellt, greift zu „Emerald Mine", „Great Giana Sisters", „Nebulus" oder „Bombuzal". Reine Kopfarbeiter hingegen werden sicher mit „Populous", „Sim City" und „Sentinel" ihre Freude haben, denn hier ist die richtige Strategie gefragt. Wer glaubt, daß er zum Kaufmann geboren ist, sollte sein Glück mit „Ports of Call" oder „Oil Imperium" versuchen. Für Simulations-Fans sind „Falcon", „Gunship" und „Silent Service" heiße Tips. Freunde röhrender Motoren hingegen greifen zu „Test Drive II", „Super Hang-On" oder dem futuristischen „Powerdrome". In Sachen Adventures sind besonders die Produkte von Infocom und Magnetic Scrolls zu empfehlen, wer auf Icon-Steuerung steht, greift zu „Uninvited" oder „Shadowgate". Die schönsten Rollenspiele sind immer noch die „Bards Tale"- und „Ultima"-Serien oder das fantastische „Dungeon Master". Zu guter Letzt sollen noch die Hits „Shanghai" und „Tetris" erwähnt werden, die sich eigentlich nirgendwo einordnen lassen. So, das wären auch schon alle Spiele, auf die sich die ganze Redaktion als „unbedingt empfehlenswert" geeinigt hat! Die Geschmäcker sind halt verschieden, deshalb zeigen wir Euch als kleine Anregung einfach unsere privaten Wunschzettel an's Christkind:

Wunschzettel!

Hallo Christkind, ich möchte:
Endlich mehr Gehalt!
Endlich mit Kim Basinger ausgehen!
Endlich ein Flugzeug!
1 Spiel „Falcon"
1 Spiel „Ultima 4"
1 Spiel „Fish!"

Heißen Dank, Dein Max

Wunschzettel!

Ich möchte bitte:
Auch mehr Geld!
Auch einen Ferrari!
Auch blaue Socken!
1 Spiel „Bards Tale II"
1 Spiel „Deja Vu"
1 Spiel „Bombuzal"

Schönen Gruß, Dein Werner

Wunschzettel!

Liebes Christkind, ich hätte gerne:
1 roten Ferrari
1 weißen Porsche
1 schwarzen Maserati
1 Spiel „Out Run"
1 Spiel „Dungeon Master"
1 Spiel „Rocket Ranger"

Danke, Dein Michael

Wunschzettel!

Liebes Christkind, ich wünsche mir von Dir:
1 Paar lila Socken
1 Paar blaue Socken
1 blau-lila gestreiftes Hemd
1 Spiel „Fiendish Freddy"
1 Spiel „Leisure Suit Larry"
1 Spiel „Populous"

Dein Oskar!

Wunschzettel!

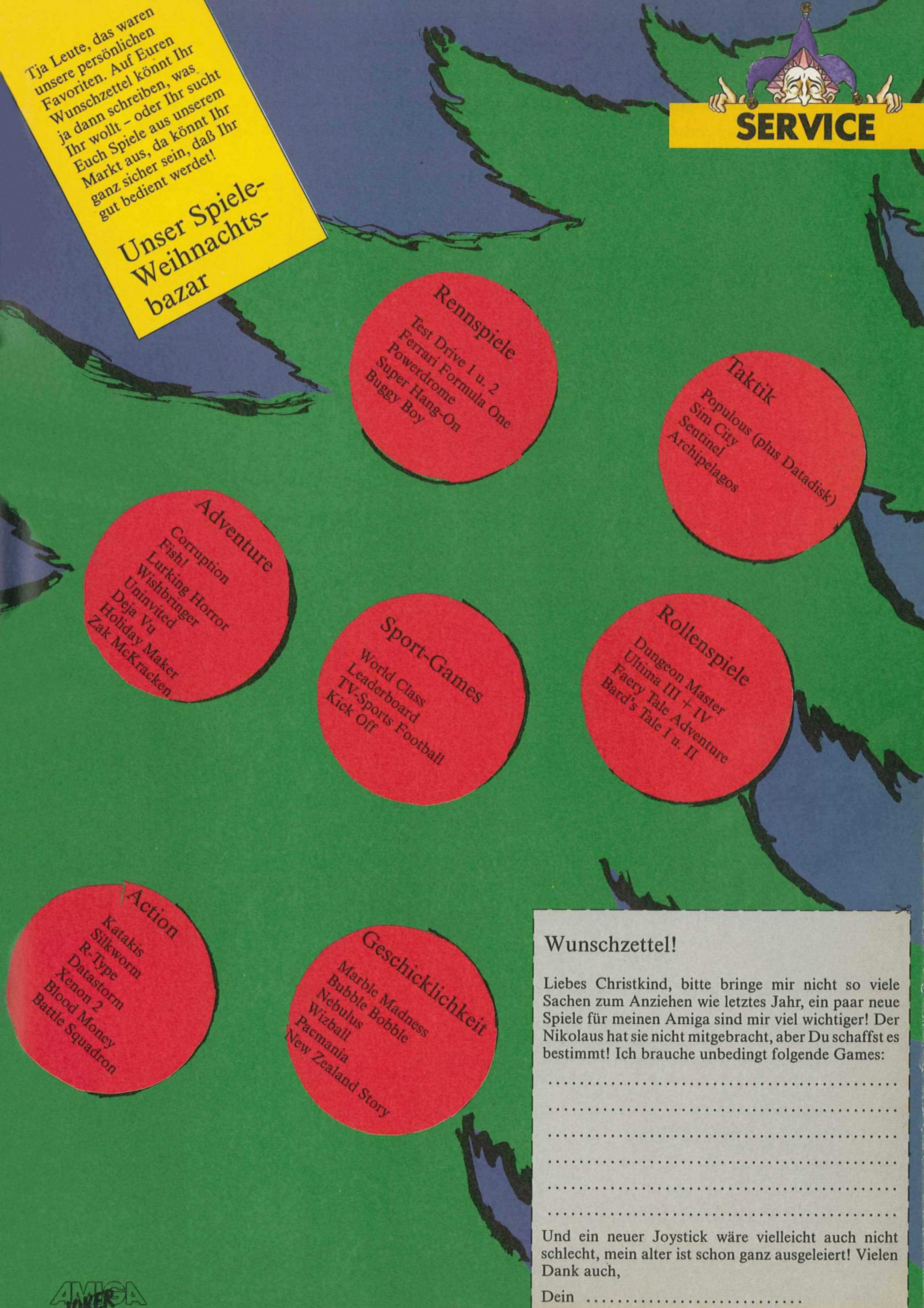
Liebe Weihnachtsfrau, bitte bringe mir:
Mehr Platz in diesem Heft
Mehr Rechte für Amigianerinnen
Ein hübsches Autoradio
1 Spiel „Sim City"
1 Spiel „Tetris"
1 Spiel „Shanghai"

Merci, Deine Brigitta

Wunschzettel!

Bitte, bitte, liebes Christkind bring:
Einige 100-DM-Scheine!
Viele 500-DM-Scheine!!
Besonders viele 1000-DM-Scheine!!!
1 Spiel „R-Type"
1 Spiel „Barbarian"
1 Spiel „Shadow of the Beast"

Dann will ich auch immer brav sein, Dein Uwe



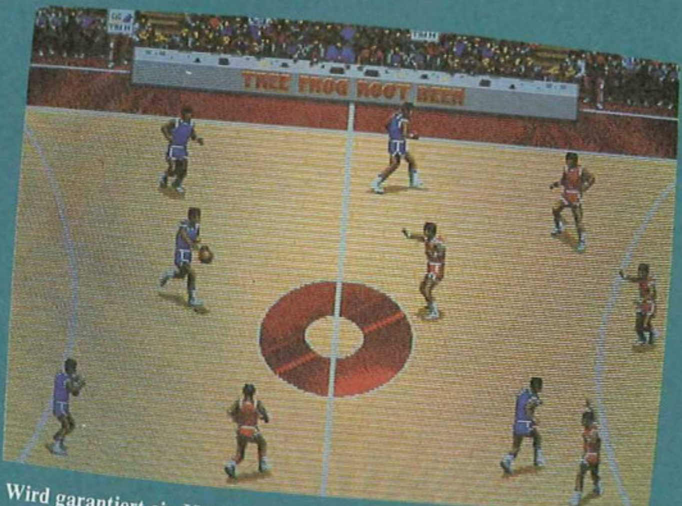
SERVICE
Tja Leute, das waren unsere persönlichen Favoriten. Auf Euren Wunschzettel könnt Ihr ja dann schreiben, was Ihr wollt – oder Ihr sucht Euch Spiele aus unserem Markt aus, da könnt Ihr ganz sicher sein, daß Ihr gut bedient werdet!
Unser Spiele-Weihnachtsbazar
Rennspiele
Test Drive I u. 2
Ferrari Formula One
Powerdrome
Super Hang-On
Buggy Boy
Taktik
Populous (plus Datadisk)
Sim City
Sentinel
Archipelagos
Adventure
Corruption
Fish!
Lurking Horror
Wishbringer
Uninvited
Deja Vu
Holiday Maker
Zak McKracken
Sport-Games
World Class Leaderboard
TV-Sports Football
Kick Off
Rollenspiele
Dungeon Master
Ultima III + IV
Faery Tale Adventure
Bard's Tale I u. II
Action
Katakis
Silkworm
R-Type
Datastorm
Xenon 2
Blood Money
Battle Squadron
Geschicklichkeit
Marble Madness
Bubble Bobble
Nebulus
Wizball
Pacmania
New Zealand Story
Wunschzettel!
Liebes Christkind, bitte bringe mir nicht so viele Sachen zum Anziehen wie letztes Jahr, ein paar neue Spiele für meinen Amiga sind mir viel wichtiger! Der Nikolaus hat sie nicht mitgebracht, aber Du schaffst es bestimmt! Ich brauche unbedingt folgende Games:
Und ein neuer Joystick wäre vielleicht auch nicht schlecht, mein alter ist schon ganz ausgeleiert! Vielen Dank auch,
Dein
AMIGA JOKER

PC SHOW

Ohrenbetäubender Lärm: Musik peitscht durch die Halle, aus unzähligen Spielautomaten dröhnen Geräusche und Melodien, man versteht sein eigenes Wort nicht mehr! Knapp 10.000 Menschen wühlen und schubsen sich gröhlend durch die Gänge. Hier und da werden Standwände eingedrückt, Disketten und sogar ganze Computeranlagen geklaut. „Public Day" auf der PC Show!

Die Aufteilung ist normalerweise ganz einfach: An regulären Arbeitstagen streifen nur Händler und Journalisten durch die Halle, aber am Wochenende gehört die Messe den tobenden englischen Spiele-Freaks! Jeder vernünftige Mensch haut am Freitag ab, nur ein dummer Joker-Mitarbeiter hat nicht rechtzeitig die Kurve kratzen können .... Die Kamera fest umklammert, quetsche ich mich durch die Meute und versuche, auch noch die allerletzten Amiga-Neuigkeiten für Euch aufzuschnappen – obwohl im Presseoffice schon zwei riesige Reisetaschen, vollgepackt mit Informationsblättern, Testmustern und Bildschirmfotos auf mich warten.

Nach kleinen Problemchen mit dem Zoll (die hielten mich wohl für einen internationalen Softwareschmuggler?) und einer Woche strengster Klausur zwecks intensiver Materialauswertung, ist er nun endlich fertig – der Rückblick auf Europas heißeste Computerspielmesse!



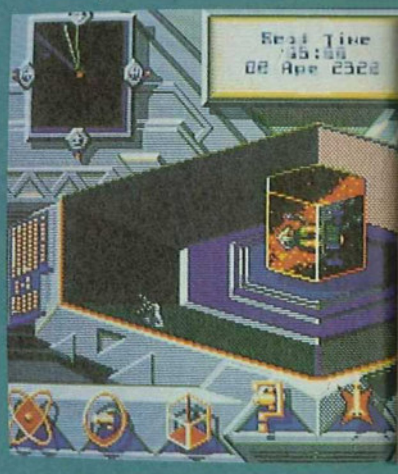
Wird garantiert ein Hit: TV Sports Basketball

Einigen Firmen war die Show wortwörtlich *zu* heiß (und laut), sie verzichteten dieses Jahr auf einen Stand in der tosenden Menge und führten ihre Games lieber geladenen Gästen in nahegelegenen Hotelsuiten vor. Bei coolen Drinks und leckeren Häppchen zeigte Mirrorsoft, was in den nächsten Monaten so abgeht:

Sportfans werden beim Anblick von **TV Sports Basketball** dahinschmelzen! Zwei Teams zu jeweils fünf Spielern liefern sich packende Duelle, wobei jedes Mannschaftsmitglied gesondert editiert werden kann. Auch hat man die Wahl zwischen verschiedenen Offensiv- und Defensivstrategien. Wie schon beim Vorgänger „TV Sports Football" ist die Action aufgemacht wie eine Fernsehübertragung, komplett mit Reportagen und sexy Cheergirls.

Die Bitmap Brothers, spätestens seit „Xenon II" jedem Action-Fan ein Begriff, arbeiten fieberhaft an einem neuen Game namens **Cadaver**. Hier werden Rollenspielelemente, Puzzles und Actionelemente miteinander verknüpft: In einem düsteren Schloß begibt sich der Spieler auf die Suche nach einem Massenmörder und macht beim Durchstöbern der zahlreichen Räume mit einer Menge mieser Monster Bekanntschaft. Nur wer Extrawaffen und die richtigen Zaubersprüche findet, hat eine Überlebenschance!

Die Gefahren des Alls lauern in Gravity



In den Weltraum führt **Gravity**. Schwarze Löcher und unzählige Aliens erschweren dort die Aufgabe, neue Planetensysteme zu erschaffen oder das eigene Raumschiff besser auszurüsten.

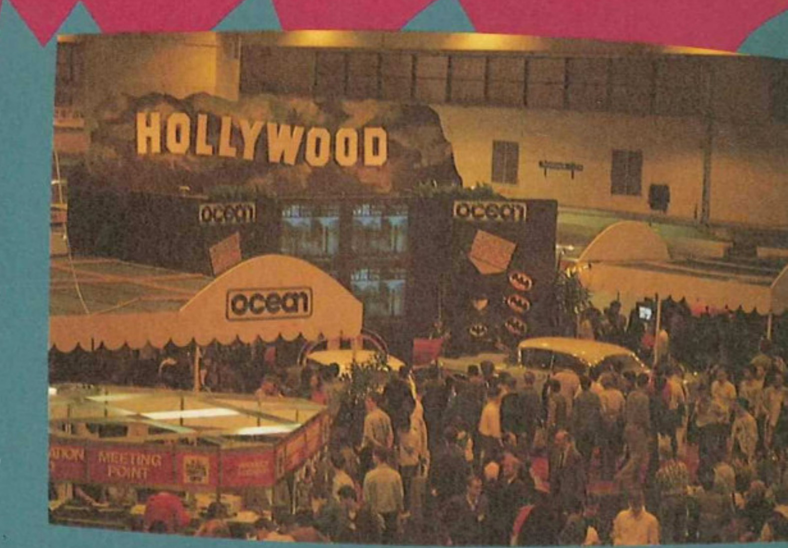
Für Fans von Rollenspielen hat Mirrorsoft **The Final Battle** auf der Pfanne: Das Abenteuer beginnt in einer düsteren Zelle, von wo aus man sich aufmacht, um Kameraden zu befreien, einen Schurken namens Suzar zu bekämpfen und versteckte Kristalle zu finden. 3D-Grafik, Wetteroption und Echt-

Neue Abenteuer für den alten Schwerenöter: Leisure Suit Larry III

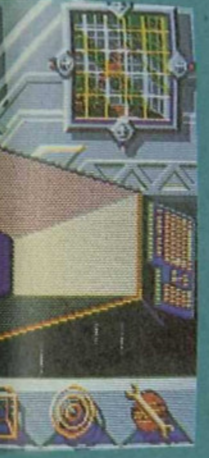


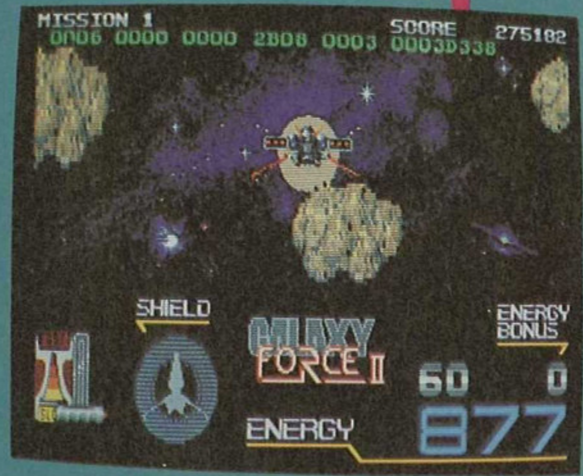






Man sieht schon: Wer unter Plat
angst leidet, konnte sich die Reis
sparen!





Typische Sierra-Grafik: Colonel's Bequest

zeitfunktion versprechen gute Unterhaltung!
Nach dem geruhsamen Hotelaufenthalt bei Mirrorsoft wage ich mich wieder in die Messehalle, geradewegs zum Activision-Stand, wo kräftig die Werbetrommel für die Versoftung des neuen Ghostbusters-Films gerührt wird (ausführlicher Preview in diesem Heft). Daneben gibt es mit **Powerdrift** ein rassiges Autorennen zu bestaunen: Durch Wüste, Matsch und Schnee, bei Tag und Nacht rasen zwölf Rennfahrer über fünf verschiedene Kurse. Ebenso sportlich geht's bei **Fighting Soccer** zu – elf Teams kikken in Vogelperspektive um die Wette. Weltraum-Fans kommen eher mit **Galaxy Force** auf ihre Kosten, bei dieser Automatenumsetzung wird geballert, bis der Joystick kracht – in feinster 3D-Perspektive!
„Am Ende glaubst Du, Dein Computer könne fliegen...", so lautet das Werbesprüchlein zu **Fighter Bomber**, einem Flugsimulator, den Activision im Royal Air Force Club am Piccadilly Circus vorführte. Sechs verschiedene Kampfflugzeuge stehen zur Auswahl, um einen Haufen militärische Missionen in Vektorgrafik zu erfüllen. Da ich lieb und artig bin, durfte ich mir bei Activision auch schon ein Video vom neuen LarryAdventure reinziehen.

Der Möchtegern-Casanova strauchelt im neuesten Teil der Erfolgsserie, **Larry III**, mal wieder von einem amourösen Abenteuer ins andere. Eher märchenhaft geht es hingegen in **Colonel's Bequest** zu. Was genau an Handlung in den beiden neuen Sierra-Adventures abgeht, war noch nicht in Erfahrung zu bringen, dafür konnte ich wenigstens zwei Screenshots erbeuten!
Mit gefüllten Taschen machte ich mich auf die Suche nach Gremlin. Die Company hatte sich vor dem Ansturm der Fans in einem abgelegenen Raum jenseits des Messerummels verschanzt. Auf sechs Monitoren flimmerten die Neuheiten:
In **Footballer of the Year II** soll, genau wie im ersten Teil des Fußballstrategiespiels, der Spieler seinem Schützling dazu verhelfen, Fußballer des Jahres zu werden. Es reicht jedoch nicht, nur Tore in den zahlreichen Liga- und

Pokalspielen zu erzielen, taktische Entscheidungen und das richtige Image sind für den Erfolg unerläßlich. Ganz anders **Switchblade**: Hier steuert man einen High-Tech Roboter durch 132 verschiedene Bilder, um einen Bösewicht namens Havok zu eliminieren. Eher sportlich geht es dann wieder in **Skidz** zu, wo sich alles um flotte BMX- und Skateboardrennen dreht.

Für Sammler veröffentlicht Gremlin eine Compilation mit dem Titel **Action Amiga**: Fünf ältere Games, nämlich „Cybernoid", „Artura", „Technocop", „Motor Massacre" und „Deflektor" gehen jetzt günstiger über den Ladentisch. Brandneu dagegen ist John Lowes **Ultimate Darts**. In England ist der Kneipensport mit den kleinen Pfeilen und der runden Scheibe bekanntlich sehr beliebt. Dort dürfte das Game auch ein sicherer Erfolg werden, aber hier? In unseren Breitengraden hat da **Ultimate Golf** schon die besseren Chancen, zumal das Spiel mit sehr hübscher 3D-Grafik aufwartet. Last not least zeigte Gremlin noch **Axel's Magic Hammer**, das ein bißchen an „Super Mario Brothers" erinnert.

Durch einen Kaffee gestärkt kämpfe ich mich zum Infogrames Stand durch, wo die reizende Kristelle („Miss Infogrames") das Rollenspiel **Drakkhen**, sowie **North & South**, das in dieser Ausgabe ja schon mit einem Hit-Joker gekürt wurde, vorführt. Geblendet von Kristelles Lächeln taumle ich weiter zum Stand von Linel Software.

Dort gibt es ein megaheißes Ballerspiel mit zehn verschiedenen Angreifern zu bestaunen:**Necronom** oder **Hypersphere** wird das Wunderwerk heißen. **Lords of the Sea** führt ins Mittelmeer, wo Städte gegen Piraten verteidigt und neue Handelswege erforscht werden wollen. Zu guter Letzt zeigt das Schweizer Softwarehaus noch **Lords of Doom**, ein Adven-



Seefahrer-Flair mit Lords of the Sea

In 1st Person Pinball sieht man die Kugel aus ungewohnter Perspektive.

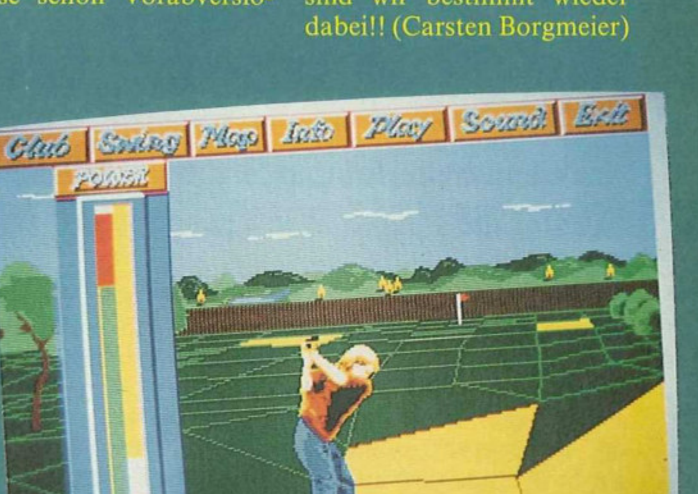
Mystisch geht's auch bei Drakkhen zu.

Switchblade bietet 132 verschiedene Bilder!

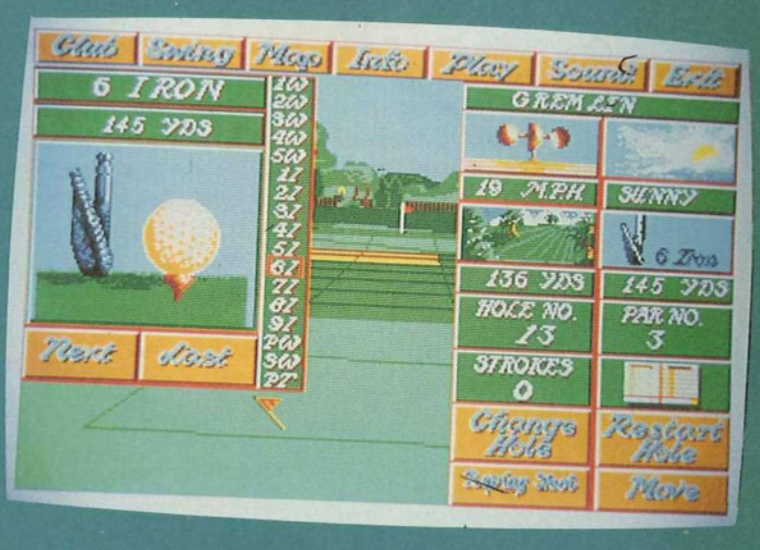
Ganz schön gruselig: Lords of Doom

ture mit Icon-Steuerung.
Nach kurzer Ruhepause eile ich zu Domark. Hier erwartet mich **Hard Drivin'**, das superstarke Autorennen in Vektorgrafik, bekannt aus fast jeder Spielhalle. In dieser Ausgabe könnt Ihr schonmal einige Screenshots bewundern, sobald das Game fertiggestellt ist, werden wir es einem knallharten Test unterziehen.
In **Dragon Spirit** flattert man mit einem Drachen durch eine Fantasywelt und schießt auf alle Bösewichter, die sich in den Weg stellen. Etwas einfallsreicher gibt sich **Toobin'**: In diesem Actiongame können zwei Spieler simultan mit einem Schwimmreifen einen Fluß hinunterbrausen, wobei es gilt, allerlei Hindernissen auszuweichen. Eine weitere Arcade-Umsetzung, die grafisch einiges verspricht!
Bei Tynesoft mache ich Bekanntschaft mit **1st Person Pinball**, einem Flipper, bei dem man das Geschehen aus der Perspektive der Kugel miterlebt. Toller Gag!

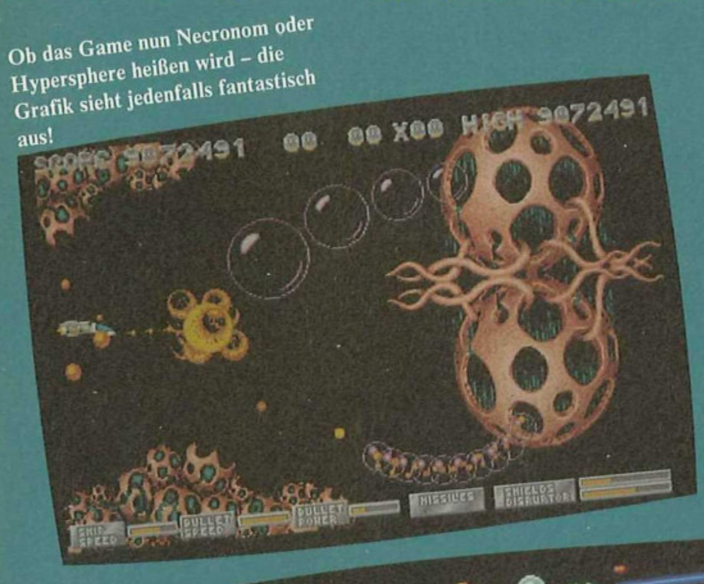
Mittlerweile fühlen sich meine Füße wie Bleiklumpen an. Humpelnd komme ich beim U.S. Gold Stand an. Der Gigant aus Birmingham hat einen funkelnden Ferrari aufgebaut, um auf das neue Autorennspielchen **Turbo Out Run** aufmerksam zu machen. Klick, fertig ist das Foto für den Messebericht. Jetzt noch schnell den alten Traum wahrmachen und einmal im Ferrari sitzen.... Keine Chance, ein bestimmtes „No!!!" des bulligen Wächters erstickt schon den Versuch im Keim. Na, dann nicht.
Mißmutig trotte ich zum Ocean-Stand. Auf einer riesigen Fernsehwand flimmern kurze Werbespots der neuen Titel, allerdings ist nichts dabei, was wir nicht schon in der letzten Ausgabe vorgestellt hätten. Außer vielleicht **Batman**, und da findet Ihr den Test in diesem Heft. Also schnappe ich mir noch ein paar der angebotenen Aufkleber und Schirmmützen mit dem Fledermaus-Symbol und sehe zu, daß ich wieder in mein Hotel komme, wo mich ein heißes Bad und das lange ersehnte Bettchen erwarten.
Tja, das waren sie auch schon, die Messeneuheiten. Irrsinnig viel hatten die Softwarehäuser dieses Jahr nicht zu bieten, von den meisten Games gab es vor der Messe schon Vorabversionen oder Screenshots zu sehen. Macht aber nix. Die PC-Show war trotzdem ein Erlebnis – im nächsten Jahr sind wir bestimmt wieder dabei!! (Carsten Borgmeier)



Ultimate Golf bringt neuen Stoff für Golf-Junkies



Ob das Game nun Necronom oder Hypersphere heißen wird – die Grafik sieht jedenfalls fantastisch aus!





Zuckersüße Grafik: Axel mit dem magischen Hämmerchen



Spickern am Computer – ob das einschlägt?

Fantasyrollenspiele für Magier und Krieger



Stromausfall

Nachdem beim letzten Stromausfall die Brettspielfreunde dran waren, wollen wir Euch diesmal die langen Winterabende mit einem Ausflug in mystische Welten versüßen.

Rollenspiele – die meisten von Euch kennen sie sicher vom Amiga her, aber geht das auch so ganz ohne Computer?!? Es geht! Und damit Ihr in Zukunft mitreden könnt, bringen wir heute als erstes einen Crash-Kurs für Rollenspiel-Einsteiger, ehe es mit den Spielvorstellungen losgeht.

Der deutlichste Unterschied zur Computer-Version ist die wesentlich größere Freiheit der Spieler, den Spielverlauf nach ihren (Phantasie-)Vorstellungen zu gestalten. Die Hauptverantwortung liegt dabei beim Spielleiter: Er hat nicht nur die Einhaltung der Regeln zu überwachen; gleichzeitig muß er in die Rollen aller Bewohner der Spielwelt schlüpfen, denen die anderen Spieler während ihres Abenteuers begegnen. Damit nicht genug: Ihm kommt auch noch die ehrenvolle Aufgabe zu, den Rahmen für die Geschichte überhaupt erstmal festzulegen. Dabei kann er entweder auf vorgefertigte Abenteuer zurückgreifen, die es als Ergänzungsbände zu den (Grund-)Spielen gibt, oder er läßt seiner eigenen Phantasie freien Lauf – einzige Bedingung ist, daß die gewählte Story in die Welt paßt, die im Regelheft mehr oder weniger ausführlich beschrieben wird.

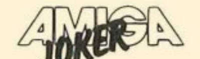
Diese Regelhefte sind denn auch der (ge-)wichtigste Bestandteil eines Live-Rollenspiels. Sie enthalten normalerweise eine Erläuterung der Spielwelt mit ihren Bewohnern, eine Vorgeschichte und die Kampfregeln. Ansonsten findet man in der Schachtel meist nur einige Würfel und die Datenblätter, in die jeder Teilnehmer die Eigenschaften seiner Spielfigur und seine Kampfergebnisse eintragen kann. Am Anfang ist es sicher etwas irritierend, daß es hier kein Screen-Bild und meist auch kein mitgeliefertes Spielfeld gibt: Man teilt dem Spielleiter einfach mit, wie man in einer bestimmten Situation vorgehen möchte. Dieser muß dann versuchen, möglichst vernünftig auf die Aktionen der Spieler zu reagieren. Kleiner Tip am Rande: In jedem gutsortierten Fantasy-Spielegeschäft gibt es Miniaturfiguren aus Metall zu kaufen, die das Ganze wesentlich anschaulicher machen!

Nach dieser langen Vorrede nun unser erster Testkandidat:



Midgard

Der erste warme Sommertag hat einige Abenteurer schon frühzeitig zum Gasthaus „Sherloc's Speer" getrieben, wo das beste Bier in Corrinis ausgeschenkt wird. Zu dieser Tageszeit haben sich erst wenige Gäste eingefunden, aber von einem Ecktisch mit gutem Überblick winkt den Neuankömmlingen ihre Freundin Huracan zu. Sie gesellen sich zu ihr, und nachdem jeder einen Krug Bier vor sich stehen hat, erzählt man sich von den jüngst bestandenen Abenteuern. Einige Zeit später geht die Tür auf, und ein geheimnisvoller Fremder betritt die Wirts-





Rollenspielbücher: Das kleine Abenteuer zwischendurch ...

stube. Er trägt einen Lederbeutel in der Hand und geht nach kurzem Umschauen zielstrebig auf den Tisch der Abenteurer zu ... Ja, und wer jetzt erfahren will, was es mit dem Unbekannten auf sich hat, und um welchen Gefallen Huracan ihre Freunde bitten wird, der muß sich etwas näher mit „Huracans Heimkehr“ befassen. Das ist eines der oben erwähnten Fixfertig-Abenteuer, die es zu Midgard gibt.

Das Grundwerk selbst stammt aus heimischer Produktion und enthält in drei Heften die sauber ausgearbeiteten Regeln. Darin wird eine mittelalterliche Welt beschrieben, in der Gaukler, Druiden und Nordlandbarbaren verkehren. Gefahren drohen hier also weniger von chromglänzenden Laserkanonen als durch wütende Wildschweine. Die angebotenen Spielerfiguren entstammen zu etwa gleichen Teilen den Gruppen Krieger und Magier. Die einzelnen Fähigkeiten jeder Figur werden zu Beginn ausgewürfelt, ändern sich aber auch noch während des Spiels. Für ein Abenteuer darf man, je nach Schwierigkeit, mit einigen Stunden bis zu mehreren Abenden Spieldauer rechnen. Alles in allem ein Spiel, in das man sich erst gründlich einarbeiten muß, um es richtig genießen zu können. Schon eher für die Pause zwischendurch geeignet sind unsere beiden Buchvorstellungen:

Der Hexenkönig & Flucht aus dem Dunkel

Diese Solo-Rollenspiele stammen aus der “Lone Wolf-Serie”, die in England drei Jahre hintereinander den Game Book of the Year Award gewonnen hat. Ihre Besonderheit besteht darin, daß man sie alleine, nur mit einem Bleistift bewaffnet, spielen kann. Der Spielverlauf ist naturgemäß wesentlich stärker vorgegeben als bei einem Live-Rollenspiel, aber zum Reinschnuppern in dieses Gebiet ist das sogar eher hilfreich. Das heißt nun natürlich nicht, daß es hier nur einen einzigen Weg ans Ziel gibt: Die erfolgreichste Strategie ist es aber sicherlich, sich in kritischen Situationen als edel, tapfer und hilfsbereit zu erweisen. Wer es wagt, an einem Verletzten am Wegesrand achtlos vorbeizugehen, kann sich ziemlich sicher sein, daß hinter der nächsten Biegung ein ganzes Rollkommando von Zombies auf ihn wartet!

Die Illustrationen sind in beiden Büchern sehr ähnlich und eher von ergreifender Schlichtheit, aber für DM 9,80 darf man auch keinen Kunstbildband erwarten. Überhaupt ist das Preis/Leistungsverhältnis ausgesprochen günstig, denn die Abenteuer lassen sich ohne weiteres mehrfach in immer neuen Variationen durchspielen.

Nur hier und heute gibt es alle Spiele mal wieder zum konkurrenzlos günstigen Preis einer Postkarte, wenn Ihr die Antwort auf unsere Fragen wißt: Aus welcher Mythologie stammt der Begriff „Midgard“, und wie heißt die „Lone Wolf-Serie“ auf deutsch? Unter den richtigen Einsendungen werden wie immer unsere Testexemplare verlost – also besser gestern als morgen los zum Briefkasten! (od)

JOKER VERLAG
„Stromausfall“
Untere Parkstr.67
8013 Haar bei München

Die Lösungen vom letzten Mal: *Kultur* und *Naturwissenschaftler.* Ob Ihr gewonnen habt, könnt Ihr jetzt immer in unserer „Ruhmeshalle“ nachschauen. Tschau, bis nächsten Monat!

Bewertung von „Hexenkönig“/„Flucht aus dem Dunkel“		Bewertung von „Midgard“	
Spielmaterial:	75%	**Spielmaterial:**	83%
Spielregeln:	90%	**Spielregeln:**	90%
Spielreiz:	87%	**Spielreiz:**	91%
Gesamt:	84%	**Gesamt:**	88%

Besonderes: Nur ein Spieler
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: Je 9,80 DM
Bezug: Game In, Brienner Str.54, 8000 München 2, Tel.: 0 89/5 23 46 66

Besonderes: Spielverlauf selbst bestimmbar
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: Grundwerk 45,- DM, Zusatzabenteuer ca. 17,- DM
Bezug: Game In, Brienner Str.54, 8000 München 2, Tel.: 089/5234666

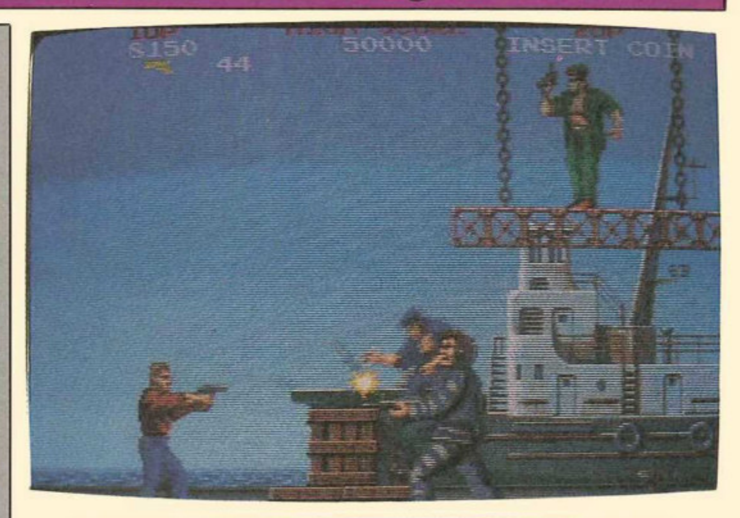
COIN OP

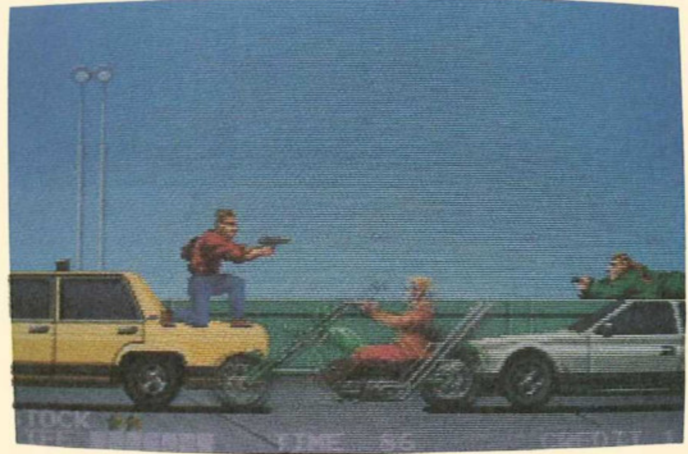
Was gibt es Schöneres, als den weihnachtlichen Einkaufsstreifzug durch die City mit einem Besuch in der örtlichen Spielhalle zu würzen? Wenn Ihr also trotz Großangriff auf diverse Kaufhäuser noch ein paar Markstücke übrig habt – wir sagen Euch, in welchem aktuellen Münzschlucker der kümmerliche Rest Eurer Barschaft am besten aufgehoben ist!



Beginnen wollen wir mit einem heißen Tip für die Freunde dieser alten Monster-Schinken (Mein Gott, es ist Godzilla ...!), die leider viel zu selten im Spätprogramm zu bewundern sind: In SNK's **Prehistoric Isle in 1930** fliegt man mit einem Doppeldecker über den Urwald einer vergessenen Insel, auf der es von aggressiven Neandertalern und bösartigen Riesenechsen nur so wimmelt! In feinstem Horizontalscrolling düst man alleine oder zu zweit über die prächtige Landschaft und versucht, wildgewordene Dinos vom Schirm zu fegen, die sich unter herrlich furchterregendem Gebrüll auf den Flieger stürzen. Wie hilfreich, daß die Saurier von Zeit zu Zeit ein Ei fallen lassen, das (biologisch gesehen erstaunlich genug!) diverse Extras wie Schutzschilder, Zusatzschüsse oder Smartbombs enthält. Damit die Expedition nicht zum Kinderspiel gerät, droht zusätzliche Gefahr von Steinzeitmenschen, die erstaunlich gut springen können und sich mit Begeisterung an das Flugzeug klammern! Am Ende jedes Levels lauert dann ein besonders großes Urviech, das unvorsichtige Piloten samt ihrer Maschine verschlingt (toll gemacht!). Fazit: Ein Super-Ballerspaß, allerdings mit sehr hohem Schwierigkeitsgrad – nicht zuletzt deshalb, weil ziemlich oft die üppige Vegetation die Sicht auf's eigene Sprite verdeckt.





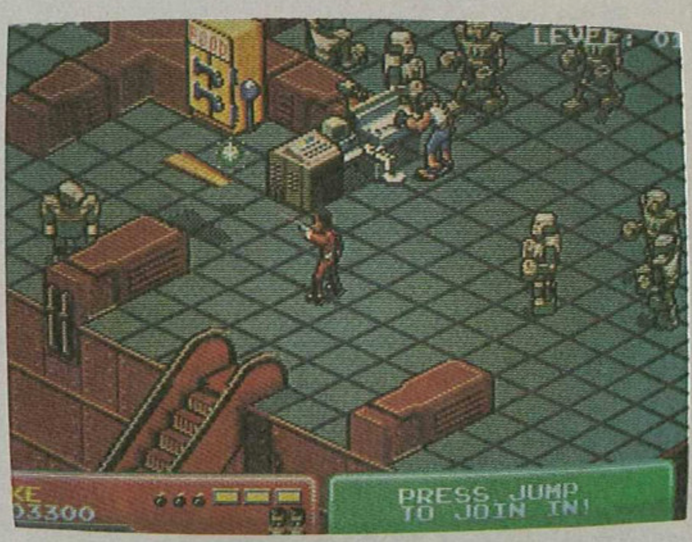


Bleiben wir beim Thema Film: Miami Vice-Fans werden von Taitos neuem Brutalo-Automaten **Crime City** sicherlich begeistert sein, ähnelt hier doch das Helden-Duo Tony und Raymond ganz erstaunlich zwei Herren namens Crocket und Tubbs. Ehe die horizontale Gangsterjagd beginnt, darf man dabei sein, wie die Hauptdarsteller sich aus ihren Betten erheben, duschen und sich anschließend zum großen Aufräumen zusammentelefonieren. Sodann geht's fleißig ans Umnieten unzähliger Ganoven, die schwer bewaffnet sind und von ihren Schießeisen auch hemmungslos Gebrauch machen. Da dürfen sich die Kerle natürlich auch nicht wundern, wenn man ihnen mit herumliegenden Maschinengewehren, Handgranaten oder notfalls sogar den blanken Fäusten zu Leibe rückt! Ein geradliniges Action-Game, das außer Laufen, Ducken, Springen oder Ballern keine großen Anforderungen an den Spieler stellt. Dafür ist die Grafik sehr gelungen, besonders der zweite Level, in dem die riesigen Sprites eine wilde Hetzjagd über die Dächer fahrender Autos veranstalten, ist Klasse! Wer sich an dem schlichten Spielprinzip nicht stört und auch keine besonderen Anforderungen an den Sound stellt (peng, knuff, uuaahh!), wird bestimmt seinen Spaß haben.



Wir kommen heute einfach nicht vom Kintopp weg: Ataris **Escape from the Planet of the Robot Monsters** läßt den Flair der B-Movies aus den 50er Jahren wieder aufleben. Die bösen Reptilions haben einen wichtigen Planeten übernommen und sämtliche menschlichen Einwohner versklavt, um sie zu zwingen, einen schrecklichen Super-Roboter zu bauen. Gottlob gibt es noch die Helden Jake und Duke, die sich in diesem Action-Adventure (Betonung auf Action!) durch die dreidimensionalen Ebenen des robotverseuchten Industrie-Planeten kämpfen, um die Geiseln zu befreien und die zahlreichen Blechköpfe schrottreif zu schießen. Um an hilfreiche Extras heranzukommen, müssen verschiedene Schränke oder Computerterminals geknackt werden, auf die nächste Ebene geht's dann per Rolltreppe. Wichtige Grundregel: Niemals zu lange am gleichen Fleck stehen, sonst wird man von einem Killer-Droiden geortet, mit dem nicht gut Kirschen essen ist! Nach jedem Level gibt es eine Bonusrunde, in der es gilt, mit einem Düsenschlitten gegen ein Zeitlimit den Ausgang eines Labyrinths zu finden. Was sich hier so toll anhört, erweist sich in der Praxis leider als weniger amüsant: Trotz Super-Grafik und starkem Sound (Sprachausgabe mit Tips!) wird der Spielspaß durch die schwammige Steuerung gründlich verleidet. Außerdem können selbst die vielen kleinen Gags nicht darüber hinwegtrösten, daß sich auch in den höheren Levels nichts Grundlegendes mehr am Gameplay ändert.





Zum Schluß noch kurz zwei Automaten, von denen Ihr besser die Finger lassen solltet: **World Cup 90** von Tecmo kann nur hartgesottenen Fußball-Fans empfohlen werden. Trotz passablem Gameplay wird man das Gefühl nicht los, daß es selbst für den Amiga (und der ist nun wirklich nicht mit vielen tollen Fußball-Spielen gesegnet!) schon Besseres zu sehen gab. Dafür sorgen die bescheidene Grafik und das Fehlen eines Schiedsrichters. Auch spielen die Computer-Gegner allesamt bärenstark, nur wer einen Freund zur Hand hat, hat die Chance, die zweimal zwei Minuten siegreich zu überstehen!





Noch schlimmer wird's dann mit Mitchells **Pang**, einem öden Geschicklichkeitstest vor verschiedenen Städte-Hintergründen (Barcelona, Leningrad etc.). Das zuckersüß gezeichnete Spielersprite versucht mittels eines Gewehrs, welches ein Seil mit Widerhaken verschießt, rote Ballons zum Platzen zu bringen. Die Kügelchen teilen sich jedoch bei jedem Treffer, erst wenn alle Mini-Ballons abgeräumt sind (Zeitlimit: 100 Sec.), darf man in der nächsten Stage das gleiche Spielchen wiederholen – nur, daß es etwas schwieriger wird. Da der Spieler nichts anderes zu tun hat, als auszuweichen oder nach oben zu schießen, ist einschläfernde Langeweile garantiert!

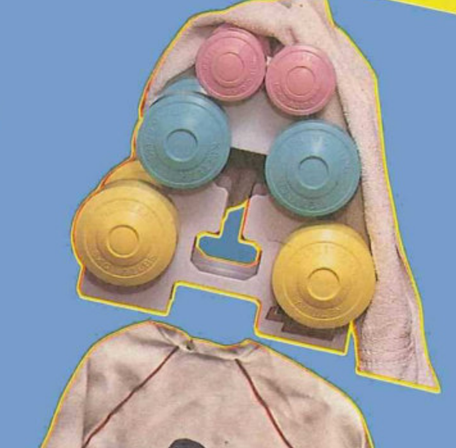
Ehe wir uns nun für vier Wochen verabschieden, noch ein kleiner Tip: Erledigt Eure Weihnachtseinkäufe auf jeden Fall *vor* dem Besuch in der Arcade! Wer es umgekehrt macht, läuft Gefahr, daß der geplante Pullover für Mami aus finanztechnischen Gründen auf einen Topflappen zusammenschrumpft!! (ml)



Willkommen im

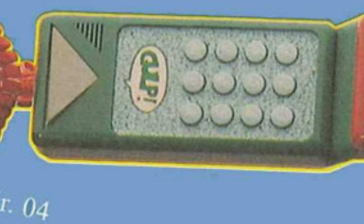
Alle Jahre wieder: „Was soll ich nur Klaus-Peter zu Weihnachten schenken? Wo nehme ich in letzter Minute noch ein ausgefallenes Präsent für die süße Heidemarie her??" Wir kennen das Problem, und wir wissen auch, daß Geschenke zwar immer umwerfend toll sein sollen, aber möglichst wenig kosten dürfen! Deshalb (und aus tausend anderen Gründen) hat unser Shop durchgehend für Euch geöffnet: Schaut doch mal rein, und wenn Euch etwas gefällt . . . dann aber ab mit der Post! Wir tun unser möglichstes, daß der Kram bis Weihnachten vor Eurer Tür steht!

Nr. 01
Joker-Shirt – Nicht nur, daß das Ding blütenweiß ist, aus 100% Baumwolle und in prima Qualität, es sieht auch noch tierisch gut aus! Bitte Größe nicht vergessen: S,M,L,XL.
Nur DM 19,90



Nr. 03
Pop-Hanteln – Wer vom Mausrollen schon einen Muskelkater bekommt, dem kann jetzt geholfen werden: Das starke Hantel-Set macht den größten Computer-Schlaffi zum Giganten! Nur im Set, incl. Ständer.
Für bärenstarke DM 119.-





Nr. 04
Fun-Phone – Der heiße Draht im modischen Pop-Look. Aber nicht vergessen: Der Betrieb ist in Deutschland nicht erlaubt, gelle! Funktionieren tut's aber prächtig (hähä).
Für heiße DM 59.-

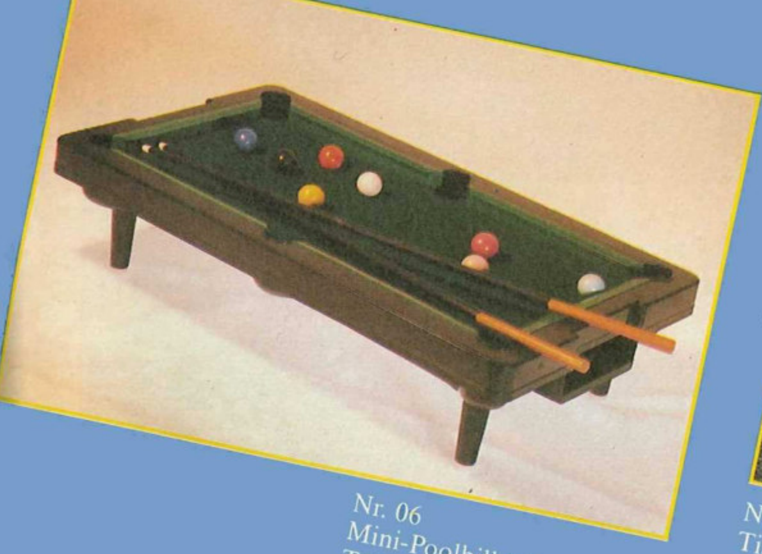
Nr. 02
Joker-Jogger – Wie das Shirt, nur eben noch besser! Mit anderen Worten: Der Amigianer von Welt kommt ohne gar nicht mehr aus. Weiß, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für DM 49.-



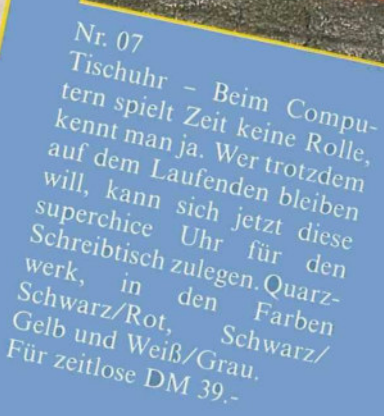


Joker-Shop

Nr. 05
Nostalgie-Mikrofon-Radio – Ahh, die gute alte Zeit . . .! Wer auf ausgefallene Sachen steht, verliebt sich sofort in das Ding. Mit Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert), Wurfantenne und leuchtendem „On the Air"-Schild. Prima Sound! Für nostalgische DM 59.-



Nr. 06
Mini-Poolbillard – Ein Traum wird wahr: Der eigene Billardtisch für daheim! Das Game sieht scharf aus und macht tierisch Spaß. Incl. zwei Queues, Kugeln und Dreieck.
Nur DM 49.-



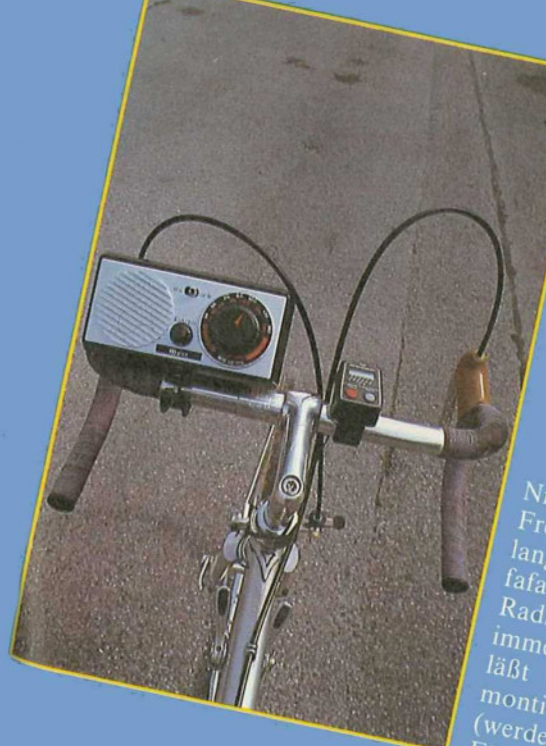
Nr. 07
Tischuhr – Beim Computern spielt Zeit keine Rolle, kennt man ja. Wer trotzdem auf dem Laufenden bleiben will, kann sich jetzt diese superchice Uhr für den Schreibtisch zulegen. Quarzwerk, in den Farben Schwarz/Rot, Schwarz/Gelb und Weiß/Grau.
Für zeitlose DM 39.-



„Ja, ja, ja, ich finde alles toll! Aber wie kann ich bestellen?" Ganz einfach: Postkarte mit der Artikelnummer genügt! Gebt bitte auch die Zahlungsweise an (Nachnahme oder Vorauskasse). Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei, Porto und Nachnahmegebühren müßt Ihr allerdings schon dazu rechnen (tja, leider). Nachnahme ist nur im Inland möglich. Hier die Bestelladresse:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Viel Spaß beim Aussuchen! Und schaut doch nächsten Monat wieder herein – wir bemühen uns, Euch immer noch neuere und noch ausgefallenere Sachen zu bieten. Bis dann!



Nr. 08
Freizeit-Radio – Nie wieder langweilige Radel- oder Mofafahrten! Mit diesem tollen Radio habt Ihr Musik wo immer Ihr wollt. Das Gerät läßt sich nahezu überall montieren. Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert).
Für musikalische DM 39.-



– mit Vollgas in die 90er!

Wer nicht dabei ist, verpaßt:

Interphase, das brandheiße Wahnsinns-Spiel mit der irre schnellen Vektorgrafik.
Und natürlich:
The Untouchables, Oceans actionreiche Versoftung des tollen Filmerfolgs!
Sowie:**Block Out**, die erste dreidimensionale Tetris-Variante.
Plus:**Future Wars – Time Travellers**, die phantasievolle Zeitreise von Palace Software.

Außerdem werdet Ihr nie erfahren:

wer **Captain Amiga** ist. Der neue Super-Hero treibt nämlich exklusiv bei uns sein Unwesen!
Oder was die Spiele-Highlights von 1989 waren, die wir alle nochmals ausführlich Revue passieren lassen.

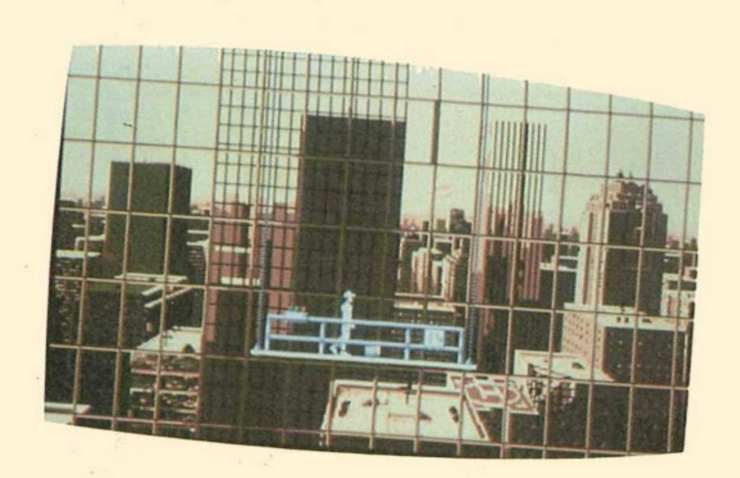
Weiters entgeht Euch natürlich:

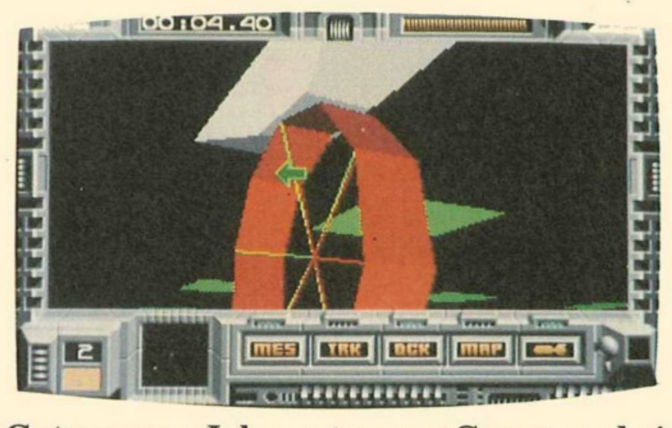
unser Überblick über **Die verrücktesten Joysticks**, in dem wir von der Light-Pistol bis zum Infrarot-Stick alles unter die Lupe nehmen, was es auf diesem Gebiet Ausgeflipptes gibt.
Plus der große Rückblick auf die **Amiga 89** – alle Höhepunkte, wie immer mit starken Fotos!

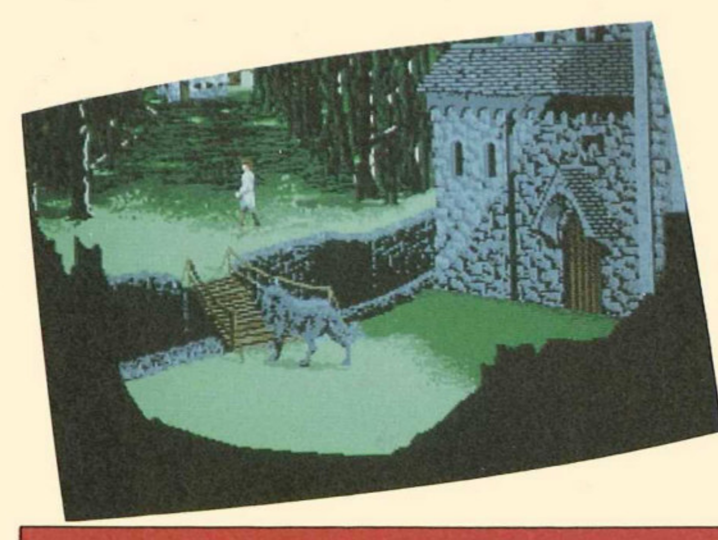
Ganz zu schweigen von:

unseren unbestechlichen Testberichten der neuesten Amiga-Games, unserem monatlichen Ausflug in die Spielhalle, den Preisausschreiben und Stories, den Tips und Tricks, die wir für Euch gesammelt haben, und was uns bis dahin eben noch alles einfällt...

Wir zünden das Silvesterfeuerwerk schon am 29. Dezember!!!







Gutes neues Jahr, gute neue Games und ein super-guter neuer AMIGA JOKER...
Ihr seht also: Es führt kein Weg vorbei, wer auf dem laufenden sein will, muß sich den neuen JOKER holen! Ab 29.12. hält ihn Euer Zeitschriftenhändler für Euch bereit.
Bis dann, ein schönes Weihnachtsfest – ins neue Jahr rutschen wir hoffentlich gemeinsam!

INSERENTENVERZEICHNIS





Hard Drivin'
Atari ST Bildschirm Fotos!
EINE ECHTE DREIDIMENSIONALE WELT AUF IHREM BILDSCHIRM!
AUFREGENDE STUNT-PISTE MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!
QUALIFIZIEREN SIE SICH ZUM DUELL MIT DEN TOP- FAHRERN!
DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR
– der alle anderen Rennspiele abhängt!
Wie wär's mit einer Probefahrt auf einer Stunt-Piste mit einem PS-strotzenden Sportwagen? Sind sie je über eine Zugbrücke gesprungen oder in einen Looping gebraust? Hier ist Ihre Chance!
Vielleicht ist Fahren mit Vollgas nach Ihrem Geschmack. Drücken sie aufs Gas und behalten sie die Kontrolle beim Schlittern in scharfen Kurven und beim Ausweichen vor entgegenkommenden Autos!
Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein exzellentes Spiel – es ist ein ganz neues Fahr-Erlebnis.
Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?
Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw?
Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Anruf genügt! Tel: 069/778025
© 1989 TENGEN INC.. All rights reserved.
TM Atari Games Corporation
Programmed by: Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
Veröffentlich von Domark Ltd
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse,
6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
IBMPC · Amiga · Atarist · Commodore 64 · Amstrad · Spectrum
DOMARK